CALL OF CTHULHU®

BRP 1920s

クトゥルフ神話TRPG

クトゥルフと帝国

クトゥルフと帝國

著：坂本雅之、坂東真紅郎、内山靖二郎ほか



CALL of CTHULHU HORROR ROLEPLAYING

ログイン テーブルトーク RPGシリーズ

古い版もデータの変換でまだまだプレイできる!



クトゥルフ神話TRPG

“新クトゥルフ神話TRPG”でも変換すれば古い版のソースブックを楽しむことが可能だが、“クトゥルフ神話TRPG”なら、古いソースブックをそのまま楽しむことができる。

定価:本体5800円+税

※以下のソースブックを楽しむには“新クトゥルフ神話TRPG”か“クトゥルフ神話TRPG”が必要です。

プレイを盛り上げる追加データなど!

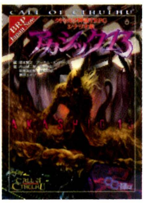


クトゥルフ神話TRPG キーパーコンパニオン 改訂新版
定価:本体2800円+税

クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム
定価:本体4500円+税

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフ神話怪物図鑑
定価:本体3000円+税

現代日本を舞台にプレイするならそろえたい!



クトゥルフ神話TRPG クトゥルフカルト・ナウ
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフ2015
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG モジュラー・クトゥルフ
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 アカシック13
定価:本体3800円+税

H. P. ラヴクラフトが描いた1920年代アメリカをゲームの舞台に!



クトゥルフ神話TRPG インスマスからの脱出
定価:本体4000円+税

クトゥルフ神話TRPG ダニッチの怪
定価:本体4000円+税

クトゥルフ神話TRPG ミスカトニック大学
定価:本体4500円+税

クトゥルフ神話TRPG アーカムのすべて 完全版
定価:本体4500円+税

クトゥルフ神話TRPG キングスポートのすべて
定価:本体4500円+税

まだまだある、魅惑的なソースブック!



クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝国
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上
定価:本体3800円+税

戦国日本が舞台。これ1冊でプレイできる!

クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境
定価:本体4500円+税

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフ・バイ・ガスライト
定価:本体4500円+税

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフ・フラグメント
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフ・コデックス
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 星辰正しき刻
定価:本体3800円+税

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフ・タブレット
定価:本体3800円+税

カバーイラスト:米田仁士

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION ©2005 Arclight Inc.

CALL OF CTHULHU®

BRP 1920s

クトゥルフ神話TRPG

クトゥルフと帝国

クトゥルフと帝國

著：坂本雅之，坂東真紅郎，内山靖二郎ほか



CALL of CTHULHU HORROR ROLEPLAYING

ログイン テーブルトーク RPGシリーズ


クトゥルフ神話TRPG
クトゥルフと帝国
クトゥルフと帝國
著：坂本雅之、坂東真紅郎、内山靖二郎ほか
A SOURCEBOOK OF 1920-1930s JAPAN
CTHULHU AND EMPIRE
eb!
enterbrain





CLEAR CREDIT

The chapter one is written by Masayuki Sakamoto. Other contributors include Saneyuki Akiyama, for "Law Enforcement & Crime" ; Maryuto for "Occult of Japan and Asia" and "Treatment of Insanity and Disease"; Narumi Takahira, for Military Equipments.

The Chanpter two is written by Shinkuroh Bandoh. Other contributors include Masayuki Sakamoto, for "Notes for Parry".

Yasujiroh Uchiyama wrote "Asakusa Ryounkaku" and "Whirling of Ginza".

Narumi Takahira wrote "Majinco Jewel of Ponape".

Other contributors include Masayuki Sakamoto, for "Explore".

Cover art is by Hitoshi Yoneda. Investigator illustrations are by Youko Nachigami. Interior of Apartment is by Yuya Kobayashi. "Shimazu Mansion" by Yasujiroh Uchiyama. Chapter margin illustrations are by Drashi Khendup. Chapter header designs are by Dreyfus.

"Cthulhu and Empire" is published by Enterbrain, Inc.

Address questions and comments by mail to

Chaosium, Inc.

859B Street #423 Hayward,

CA 94541-5017 U.S.A.

For information about Chaosium books and games, visit our web site at http://www.chaosium.com

CALL OF CTHULHU®

クトゥルフ神話TRPG
クトゥルフと帝國

クトゥルフと帝国

坂本雅之・坂東真紅郎

内山靖二郎・高平鳴海・魔竜斗・秋山真之

COVER ART: by 米田仁士

INTERIOR ART: by 那知上陽子、小林裕也、内山靖二郎
Drashi Khendup、Dreyfus

PROJECT AND EDITORIAL: by ARCLIGHT

COVER LAYOUT: by Shoshi Yagyu (Arclight)
INTERIOR LAYOUT: by Mihoko Deguchi (Arclight)
with Masami Kumagai (Arclight)

CHAOSIUM INC.

Table of Contents

目次

第１章　1920～1930年代の日本

第２章　新しい探索者

第３章　シナリオ

Introduction はじめに

1920～1930年代の日本

19世紀には外国との交流をほとんど行なわず、東洋の一島国であった日本は、わずかな期間に急速な工業化を推し進めました。1894年には朝鮮半島へ進出し清国と戦争し、その結果台湾を領土とします。そしてその10年後には勢力範囲を南へと広げる大国ロシアと戦争することになります。苦しい戦いののち、日本は南樺太を領土とし、中国大陸に多くの利権を得ます。日本は世界のメジャーパワーの一員となったのです。第1次世界大戦では日本は連合国側として参戦し、中国大陸への影響を強め、さらにドイツが統治していた南洋群島を統治するようになりました。石油などの資源を輸入し世界市場に製品を売るようになり、経済は国際経済との結合が必要になりました。また、長距離交通網が飛躍的に発達し、世界中どこへでも、それまでの時代では考えられなかったほど速く、また安全に旅行することが可能になりました。これに伴い、探索者たちもまた世界を舞台にして活躍する機会が増えてきます。

1923年（大正12年）の関東大震災は日本に未曾有の災害をもたらし、帝都は大きな被害を被ります。しかし、そこから再建された帝都の姿は、「モダン都市」の名にふさわしいものでした。折から流行していたアール・デコ様式の建物が次々と建設され、帝都の姿は一新されます。このとき整えられた街の姿は現在でもその片鱗を見ることができます。地下鉄も開通しました。バーやカフェーが登場し、文学、音楽、映画といった大衆向けの芸術や娯楽が浅草から銀座、新宿などの新しい盛り場で花咲きます。

文学、文化の国際化も進みました。アメリカ、ヨーロッパ、そしてソ連から、映画、文学、思想といったものが流れ込み、それも大衆に受け入れられます。

また、政財界の汚職や、流血を伴う労働紛争も起こりました。朝鮮半島や中国では反日の動きが強まり、満州をめぐって国際社会との緊張も高まります。1930年代になると満州事変（1931年）、上海事変（1932年）といった武力衝突、五・一五事件（1932年）、二・二六事件（1936年）といった軍隊によるテロが起こります。そして1937年に盧溝橋事件を契機として日中戦争が始まると、帝国の終局は8年後に迫っていました。

本書の内容

本書は、1920～1930年代の日本、そして東洋を舞台に“クトゥルフ神話TRPG”（および“コール オブ クトゥルフ d20”）をプレイするための資料、ルール、ガイドラインとなるものです。

ケイオシアムからは1920年代のアメリカの様子を紹介したソースブックがたくさん出版されています。全般を紹介した“The 1920s Investigator's Companion”のほか、ニューヨーク、シカゴ、ニューオーリンズ、ロンドンなどのソースブックが出版されていますし、ドイツのPegasus Spieleからは“Berlin im Herzen der grossen Stadt”という1920年代のベルリンのソースブックが出版されています。本書はそれらにならって企画されたものです。

本書では当時の様子を紹介するうえで、探索者自身とその視点に力を入れたつもりです。職業を数多く追加したのもそのためです。そして基本的に1923年の関東大震災以降を扱っています。これは東京の様子が大震災を境にかなり変わってしまうことが大きな原因ですが、プレイヤーが「近々起こることを知っている」大震災を自分たちのキャンペーンで扱うことは難しいだろうという判断もあります。

本書は3つのパートに分かれています。第1章は1920～1930年代の日本とその周辺地域で“クトゥルフ神話TRPG”をプレイするための資料です。第2章は新しい探索者や新しい技能などについて述べます。そして第3章は3本のシナリオです。

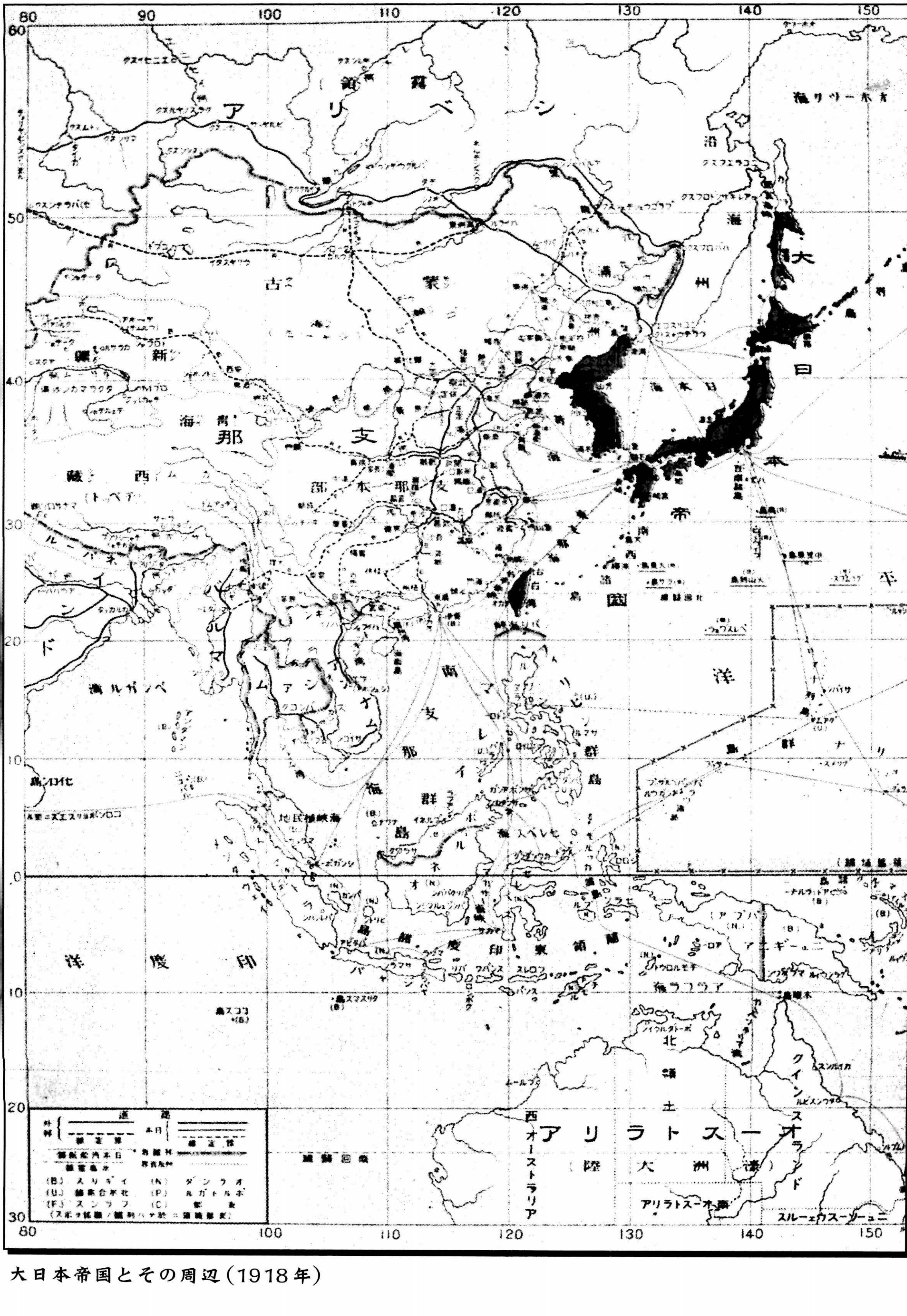
本書がみなさんのゲームをより楽しいものにすることができれば幸いです。

坂本 雅之

本書を読むうえでの注意

本書では以下の記号を用いています。

技能関連→〈 〉
計算式→［ ］
呪文関連→《 》
魔道書、書籍、小説タイトル→『 』
ゲームタイトル、ゲーム用語、項目名など→“ ”



大日本帝国とその周辺（1918年）



JAPAN IN 1920-1930s

■第1章■ 1920～1930年代の日本

東京とその周辺（1930年）

Tokyo, Empire Capital
帝都東京

明治維新後、東京に遷都されたのち、東京は目覚しい近代化をとげる。1923年の関東大震災で大きな被害を被るが、その後復興された東京は帝都の名にふさわしい、美しく現代的な都市であった。

Tokyo Metoropolis

「東京」の始まり

1889年（明治22年）5月1日、これまで中央政府が直接治めていた東京府の中心部（東京府内15区）が東京市として発足した。当初は東京府知事が市長を兼ねる変則的な自治体で、市役所も市職員も置かれなかったが、1898年（明治31年）に東京市の「市政特例」が廃止されて一般市制に移行し、麹町区有楽町の東京府庁内に市役所が開かれた。

1920年代の東京は現在よりもずっと狭い地域を差しており、東京市とは皇居の周辺と下町のあたりだけであった（深川、本所、浅草、下谷、本郷、小石川、牛込、四谷、赤坂、麻布、芝、京橋、日本橋、神田、麹町の15区）。これらの15区は、地形的特色からさらに下町と山手（やまのて）に二分される。維新以後数十年が経過していたが、山の手の武家社会、下町の町民社会という江戸時代の区分は1920年代の東京にも受け継がれていた。

下町は京橋、日本橋から神田、下谷、浅草方面の人口の密集した地域で、低地にあったことからこの名称で呼ばれた。低地のかなりの部分は江戸初期まで東京湾奥部の入江であった場所を幕府が埋め立て、武家屋敷や町家を配して江戸城の守りを固めた場所であった。居住に適さない場所もあったが、水運の便に恵まれ商工業が発達していた。特にその中でも深川、本所、浅草には人口が集中していた。一方の山の手は、武家屋敷が多くあった地区であった（四谷、青山、市谷、本郷、赤坂など）。

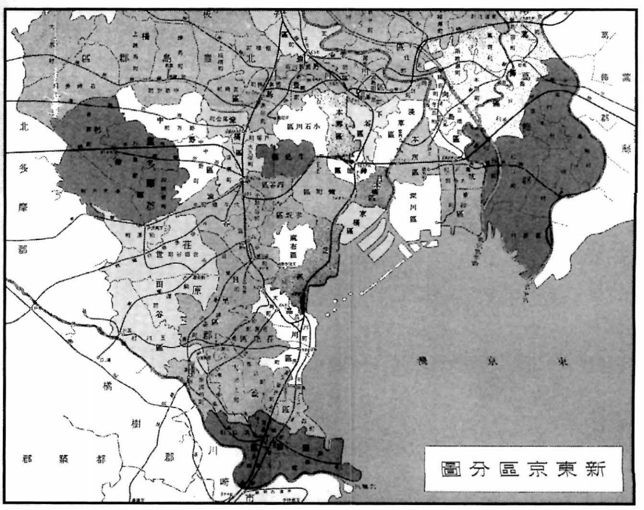
明治以降、日本橋や銀座一帯は商業地区となり、1914年の東京駅開業以来発展した丸の内一帯は、ビジネス地区、また霞が関一帯は中央官庁が集中する行政地区となり、日本の政治・経済の中心をなしている。

また、渋谷、新宿、日暮里、亀戸、杉並、目黒、落合、などは町村部（郡部）であり、東京市の外廓部、田舎といってもよかった。

東京の拡大

1932年（昭和7年）に近隣の82町村を合併して新たに20区を置き、35区となった。この新たに東京市となった地域は1920年に118万人だった人口が1932年には321万に達しており、急速な都市化・住宅地化が進んでいたことがわかる。1936年には北多摩郡の砧村・千歳村が世田谷区に編入され、現在の東京都特別区（23区）の範囲が確定する。

時代が下って1943年7月1日になると、東京府と東京市は廃止されて東京都が置かれ、従来の東京市35区はそれぞれが市に準じる特別区として東京都の直轄下となった。



Noted Places of Tokyo
東京の各地域

1. 霞ケ関、永田町

「屈折した空間
無限の陥穽と埋没
新しい知識使役人夫の墓場
高く　高く　高く　高く　高く　高く
　より高く　より高く
高い建築と建築の暗闇
殺戮と虐使と嘶争」

——萩原恭次郎『死刑宣告』

宮城（皇居）南の霞ケ関、永田町付近は、現在同様官庁街である。陸軍省（所在地の名前をとって三宅坂と呼ばれた）、参謀本部などの陸軍関係省庁、海軍省、拓務省などもここに置かれている。議会は日比谷公園のそばにあり、新議事堂が建設中である（1936年完成）。首相官邸をはじめとする閣僚官邸や各国大使館もこの地域に多くある。

周囲の麹町、芝、麻布、四ツ谷には高級軍人・官僚の住む住宅街が形成されている。虎ノ門、麻布、飯倉にかけては華族の屋敷が広大な敷地を誇っている。

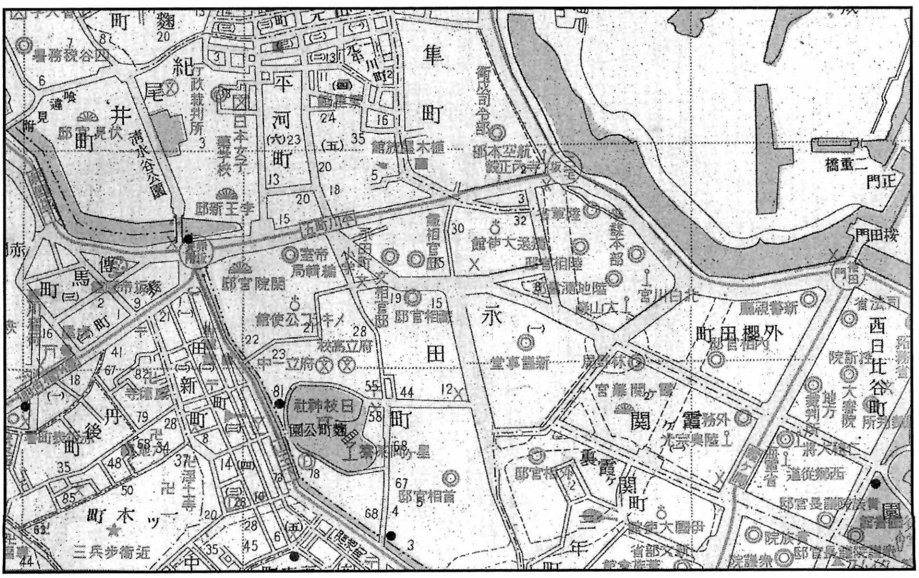
Imperial Era
皇紀

皇紀（神武天皇即位紀元）は、神武天皇即位の年を元年とする紀元で、1873年（明治6年）1月1日の日本における太陽暦採用と同時に施行された。

1940年（昭和15年）は紀元2600年となり、国民の意気を高める目的で盛大な式典が催された。また東京オリンピックや東京万国博覧会も誘致されたが、いずれも時局の悪化により実現しなかった。

日本で日常的に西暦を使用するようになったのは太平洋戦争後のことで、明治から戦前までは和暦とともに皇紀がよく使用されていた。

西暦	和暦	皇紀
660B.C.		1
1868	慶応4／明治1	2528
≀		
1912	明治45／大正1	2572
≀		
1926	大正15／昭和1	2586
≀		
1940	昭和15	2600
≀		
1989	昭和64／平成1	2649



1931年の霞ケ関・永田町周辺（『ポケット大東京案内』より）

Art Deco
アール・デコ様式

アール・デコ様式は合理性、機能性と美しさの両方を追求する工芸デザインで、ちょうど帝都の復興期にヨーロッパを中心に流行していた。そのためこの時代に建築された建物にはアール・デコ様式で設計されたものが多く、当時の東京の美しい街並の特徴となった。写真は現状の常盤小学校（日本橋：1929年築）。



2. 丸の内・日比谷

「プラタナスの舗道を、スカートの短い、断髪の女が行く、ビルディングの窓には、女タイピストの紫のカバアが、白い顔と一緒に見える。夕方にはもちろん、無数のビルディングから吐きだされるサラリイ・マンの潮流」
——浅原六朗『丸の内の展情』

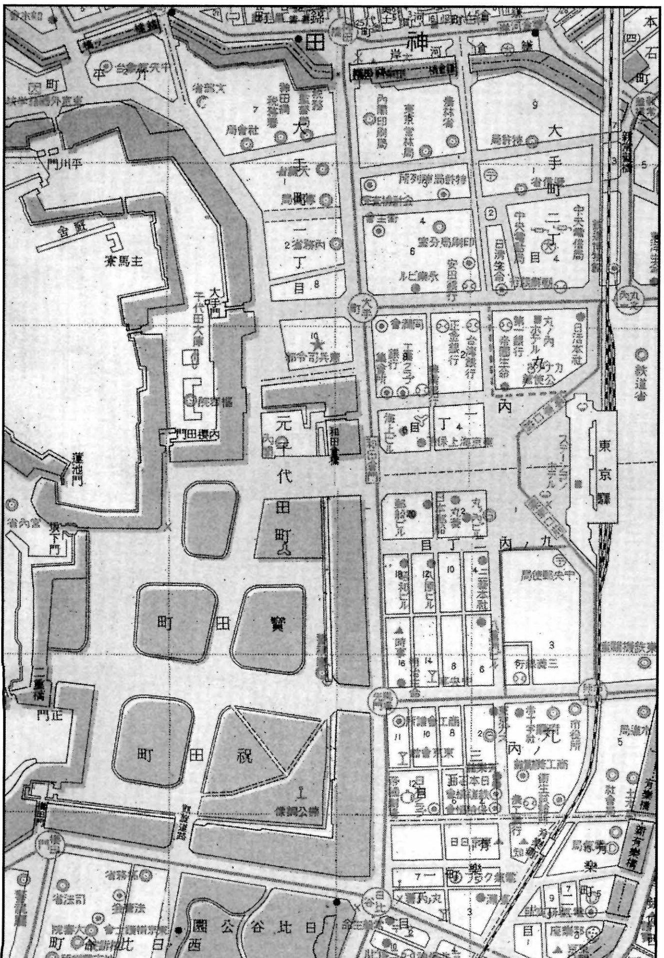
三菱合資会社が政府から取得した丸の内には明治から洋風のビルの建設が始まり、明治の終わりごろまでにロンドン風の赤れんがで飾られた13棟の三菱ビルが建てられた。丸の内「一丁ロンドン」と呼ばれるようになる。これによって従来ビジネスの中心地であった兜町（かぶとちょう）は証券取引所と金融を除いてその地位を丸の内に譲ることになる。

大正時代に東京駅が完成すると（1914年）、近傍の丸の内、大手町はオフィス街として開発された。東京駅正面付近には、より機能的で無駄を排したアメリカ式のオフィスビル、丸の内ビルジング（丸ビル）、東京海上ビル、郵船ビルなどが建てられるようになり、「一丁ニューヨーク」の名で親しまれた。東京駅は当初は丸の内側にしか入り口がなく、八重洲通りが開通し、八重洲口が出来るのは1929年のことである。丸ビルは1923年2月に完成し（関東大震災の復旧被害の補修復旧工事で1926年に再完成）、昭和の東京を象徴する建築となった。1934年には明治生命館が完成した。これは古典様式で設計され、コリント式列柱が威容を誇っている。また年代は下るが、1938年には第一生命館が完成している。

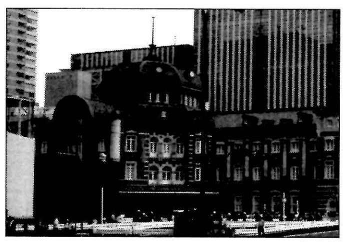
日比谷公園は1903年に陸軍練兵場跡地につくられた日本最初の都市公園、洋式公園である。運動場、噴水池、洋風の花壇、芝生広場など、最初から市民のための公園として設計された。公園内にある松本楼は洋風のレストランで市民の憧れである。周囲には、野外音楽堂（1905）、市立日比谷図書館（1908）市政会館（1929年）、日比谷公会堂（1929年）、日比谷映画劇場（1934年）などが並び文化の発信地となっている。

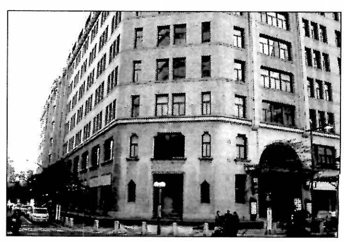
日比谷公園は大衆運動の舞台でもある。明治の焼打事件、電車運賃値上げ反対デモ、1914年のシーメンス事件に起因する山本権兵衛内閣弾劾、1919年の普通選挙期成同盟大会などの舞台となった。1920年になると警視庁は公園内の示威行為を禁止し、集会禁止の方針を出すが、その後も多くの運動の舞台となっている。

1931年の丸の内周辺（『ポケット大東京案内』より）




丸の内（当時）


東京駅（現状）


三信ビル（現状）


明治生命館（現状）



服部時計店（現状）



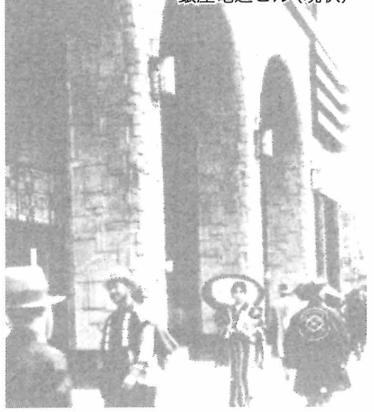
三井銀行（現状）



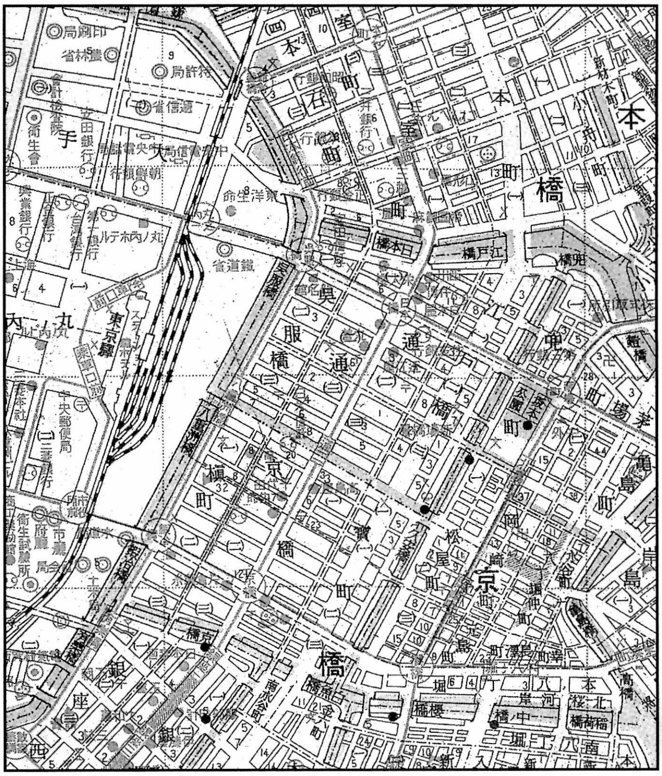
三越本店から三井銀行へと続く街並（現状）



銀座電通ビル（現状）



白木屋前の様子（当時）



1931年の日本橋・銀座周辺（『ポケット大東京案内』より）

3. 銀座

「今日は帝劇　明日（あす）は三越」

——三越ポスター（1915年）

「モダン都市東京の心臓ギンザは、夜と一緒に目をさます。真紅・緑・紫。目の底へしみつくネオンサイン。イルミネエションのめまぐるしい点滅はシボレエの広告塔。パッ！　トロリイに散る蒼いスパアク。夜間営業の夜の窓々を輝かした百貨店の七層楼」

—— 龍胆寺 雄『甃路（ペエヴメント）スナップ』

震災後新しく商業・娯楽の中心として発展したのが銀座、日本橋周辺である。銀座には、三越百貨店（1921年増築開店）、資生堂パーラーなど多数の商店やカフェーなどが立ち並んでおり、銀座赤れんが街（建物はしっくいで白く仕上げてあるので、赤いのは歩道だけ）は当時の流行の最先端をゆく街であった。

白木屋百貨店は7階建で53人乗りのエレベーターが大人気となったが、1932年12月日本初の高層建築火災に見舞われる。銀座の象徴の一つ服部時計店は1932年の完成。中央に高さ6ｍの時計塔を設置した。

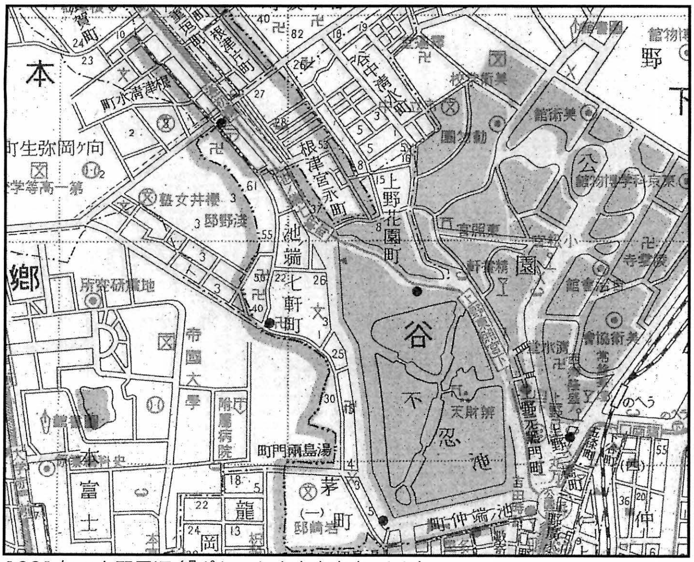
震災前は洋食を提供するのが主であったカフェーは、震災後は女給による接客が主となった。1920年代も末になるとカフェーは大規模になり、「サロン春」(1929年)、「銀座会館」(1930年)、「銀座パレス」(1932年)、「グランド銀座」(1933年)などの大カフェーが誕生している。

周辺の有楽町には邦楽座、帝国劇場（1924再開）、東京宝塚劇場（1933年）、日本劇場（1933年）などが開館、有楽町・日比谷の劇場街が形成され、映画、演劇、ショウなどを楽しむ人々が押し寄せている。

また、銀座の東の築地は明治時代、外人居留地があった場所である。その影響で聖路加病院、天主教会などがある（慶応義塾や立教大学も創立時は築地にあった）。築地小劇場が立ち上げられたのは1924年のことで、日本で最初の新劇の専門劇場である。

4. 日本橋

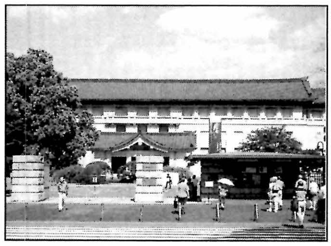
江戸時代、五街道の起点として栄えて以来、日本の中心としてにぎわってきた。日本および東京の経済・商業活動にとって重要な地域となっている。日本のウォール街といわれる兜町には東京証券取引所を中心に証券会社が、また室町から本石町にかけては日本銀行をはじめ



1931年の上野周辺（『ポケット大東京案内』より）



帝国図書館（現状）



東京帝室博物館（現状）

金融機関が集中している。

中央通り沿いに日本橋三越本店（1914年）、高島屋東京店（1933年）、白木屋呉服店（1931年新装開店）などの百貨店や大書店の丸善が並んでいる。日本橋三越本店は日本初のエスカレーターをはじめ、エレベーターやスプリンクラーなど最新設備が施された。1階から5階までを貫く吹き抜けの中央ホール、それを取り囲む華麗なバルコニーなど東洋一の百貨店と評された。高島屋東京店は1933年に完成。今も残るネオ・ルネッサンス様式の建築である。全館冷暖房を日本で初めて採用した。蛇腹式のエレベーターは今も現役である。

5. 浅草・上野

「エロチズムと、ナンセンスとスピイドと、時事漫画風なユウモアと、ジャズ・ソングと、女の足と――」

――川端康成『浅草紅団』

東京の北、下町は江戸時代から人口も多く非常なにぎわいを見せていた。明治の中ごろ以降、隅田川以東一帯に工場が激増し、東京の工業地帯を形成する。関東大震災のあとは、区画整理が行なわれ、鉄筋コンクリートの小学校もつくられた。しかしそこに立ち並ぶのは庶民的な住宅で、相変わらず火災に弱い木造建築の密集地帯だった。そしてそこに住む労働者が浅草を娯楽の中心として支えた。銀座が上流から中流階級の人々の街とすれば、浅草は庶民の盛り場である。

浅草公園は、浅草寺（せんそうじ）境内が発展したもので、1890年（明治23年）には凌雲閣「十二階」が完成、明治末から映画の流行とともに映画・劇場街が形成される。1917年には浅草オペラが開演、浅草寺、浅草観音、仲見世、浅草六区（通称「ロック」）の興行街や浅草公園周辺には、芝居小屋、見世物小屋、映画館、劇場が並び、大道芸人も多数見られた。

震災後、新しい工場は多摩川下流に作られるようになり、また省線電車（国鉄）が発達すると、電車を持たない浅草は次第に娯楽の中心の地位をおびやかされるようになる。そんな中、1937年に完成した浅草国際劇場は客席4,400席という東洋一の規模を誇り、松竹少女歌劇の興行が行なわれている。

上野は東北・北陸の玄関であり、その出身者の文化の影響が見られる。彼らは下町に住み、職人・奉公人になる傾向が見られる。初代上野駅は関東大震災で焼け落ち、1932年に地上3階、地下2階の立体的な駅として完成した。地下街や、鉄とガラスで構成された中央コンコースなど、モダンデザイン駅舎の先駆けとなる。

上野公園は1920年の時点では宮内庁の管轄で、上野帝室博物館や、帝国図書館が設置された。1924年、摂政宮（昭和天皇）の御成婚を記念して東京市に下賜され、上野恩賜公園となる。園内では内国勧業博覧会や東京大正博覧会（1914年）平和記念東京博覧会（1922年）なども開催される。

帝冠様式

ルネサンス様式の建物に城郭を思わせる屋根を取り付けた建築様式。軍人会館（現・九段会館）が代表。帝国在郷軍人会が昭和天皇から御下賜金を賜り、満鉄などから寄付金を集めて建設された。二・二六事件に際しては戒厳司令部が置かれた。東京帝室博物館（現・国立博物館）にもその影響が見られる。



軍人会館（現状）

6. 神田・須田町

神田は江戸時代の職人町、町人町から発展し、神田明神の神田祭などで知られる下町であった。明治以降、一ッ橋付近に官立大学や私立大学が設立され、御茶ノ水の駅付近の外堀北側につくられた官立の師範学校、女子師範学校とともに、駿河台から一ッ橋にかけて文教地区が形成された。明治、日本、中央、東京家政女学、歯科医校、東京電機、女子職業学校などが設立されている。学校の集中とともに、駿河台の西に接する神保町一帯には古書店が増えている。

須田町は、東京駅が完成する前には中央線の起点であった万世駅に接し、大正通り（靖国通り）と中央通りという東西南北を走る幹線道路の要であり、市電の乗り換え駅が置かれ、非常ににぎわっている。地下鉄の駅（1930年万世橋、1931年神田）も開業し、浅草、あるいは銀座に行くにも便利である。

7. 東京西北部

本郷区、小石川区方面には東京大学をはじめとする大学が多数創立され、学者や学生も多く住む。加賀藩屋敷跡地に設立された東京大学の周辺は学生の街である。書店や喫茶店が多く、台町、菊坂町には文士や学者などの根城だったことで有名な菊富士ホテルの前身、菊富士楼をはじめ旅館、下宿屋および寄宿舎などが多い。文学者と本郷との関係は密接で、誇口一葉、二葉亭四迷、高山樗牛、徳田秋声、若山牧水、石川啄木、金田一京助、上林暁、田宮虎彦らは、いずれもこの地に借家住いをしたり止宿したりしている。真光寺薬師の縁日が毎月12日、それに本郷電車通りの夜店のにぎわいが重なって、本郷は山手有数の盛場だった一時期があったが、次第に白山の方へ移っていった。

小石川は神田川北岸の台地上にある静かな住宅地で、1932年に新校舎が完成した東京女子師範学校（お茶の水女子大）などの学校がある。もとは水戸藩上屋敷の庭園であった後楽園は公園として公開されている。後楽園球場は1937年に完成した。

8. 東京東南部

品川・高輪台・三田（慶応義塾大がある）から、大森・山王、横浜山の手、湘南、鎌倉、さらには葉山、逗子にかけては、文化人・芸術家が好んで住んだ。鎌倉文士（大仏次郎、有島武郎）や、富豪、華族の子弟など西欧指向の人々に好まれている。

Western outskirt of Tokyo

東京西部（旧奥多摩郡）

1932年に旧東京市を取り巻く新しい20区が創設される。これらの新市域にはまだ農村的性格が残っているが、省線・私鉄沿線から市街地化が急速に進んでいる。

看板建築



通りに面した部分のみに人目を引く意匠を取り付けた木造家屋。塔屋を屋根に付けたり、ショーウインドーにステンドグラスを用いたり、縞模様や奇妙な浮き彫り、あるいはギリシャ神殿風の列柱を、構造とは無関係に道路側の表に飾りつけた建築。

1. 新宿

「朝、青梅街道の入口の飯屋へ行った。熱いお茶を呑んでいると、ドロドロに汚れた労働者が駆け込むように這入って来て、『姉さん！　十銭で何か食わしてくんないかな、十銭玉一つきりしかないんだ』……十五六の小娘が『御飯に肉豆腐でいいですか』と云った」

——林 芙美子『放浪記』

新宿は今でこそ副都心といわれているが、大正時代は発展途上で、洋画封切館の武蔵野館が開業した1920年当時、浅草の人口約26万人に比べて新宿町はわずか5,000人弱であった。現在の新宿駅西口には広大な淀橋浄水場があったほどである。

しかし、大正年間に、市電が東大久保まで延伸（1914年）、京王電気鉄道（1915年）開通、山の手線が新宿まで延伸（1918年）、青梅街道沿いに西武鉄道が開通（1921年）、小田原急行開通（1927年）と、次第に東京の西の玄関の様相を見せ始める。やがて百貨店、カフェーなどが進出し、山の手一の繁華街となる。新宿駅は1927年に東京駅を乗客数で抜き、現在にいたるまで乗客数第一位の座にある。

1931年には軽演劇場ムーラン・ルージュが開場し（12.31）、1933年には新宿伊勢丹が完成。下層階の外壁はアール・デコ様式で飾られた。1935年には隣のほてい屋百貨店を買収し、現在の姿となる。無数のカフェー、ダンスホール、「恋の安息所」と言われた新宿ホテルなど、少々不良のにおいのする新宿文化が華開いた。

新宿から延びる中央線沿線には、安価な住宅があった。ここには文士、画家など芸術に従事する人が多く住み、また、山の手に住居を求められなかった中堅官僚や佐官クラスの軍人も多く住んだ。中央線沿いの中野には奥多摩刑務所がある。初犯囚用であったが、小林多喜二や埴谷雄高などの思想家や文化人も数多く収容された。

2. 代々木・明治神宮

1920年から代々木の御料地と代々木の練兵場の跡地に神宮内苑、神宮外苑の広大な緑地がつくられた。聖徳記念絵画館、憲法記念館、陸上競技場のほか、野球場、ラグビー場、水泳場などが設けられた。現在の姿とは違い、施設も少なく芝生広場が広がっていた。周囲には陸軍大学校や女子学習院があった。新宿御苑は一般には公開されていない。

3. 渋谷

渋谷・駒場周辺は騎兵連隊や砲兵連隊などの兵営や、代々木練兵場などの軍関連施設が置かれる地域だったが、次第に軍人、官吏、商人などの住宅が出来始める。関東大震災以降は東京西南郊外のターミナルとして発展してゆく。昭和に入って東京横浜電鉄が乗り入れると、1930年には鉄筋コンクリート造の駅舎が建てられ、現在でもその姿がうかがえる。

上野東京帝大教授の愛犬「ハチ公」は大正末から昭和初期にかけて渋谷駅に通ったと思われる。ハチ公像は1934年に建立された。

Growth in Population
人口の増加

1912年（大正元年）280万人だった東京府の人口は1920年には370万人に増加していた。この数字は1925年にはさらに増え450万人に達する。

この急激な人口増は第1次世界大戦の軍需景気から都市が地方に住む人々に対し強い吸引力を持っていたことによる。東京市周辺部では爆発的に人口が増加し、品川、新宿、江戸川などでは朝夕のラッシュが始まった。これら郡部の人口は増え続け、大正末には市部の人口を上回るようになった。

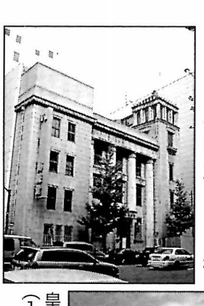


伊勢丹新宿店（現状）



伊勢丹新宿店・壁面（現状）

その他の今も残る当時の建築



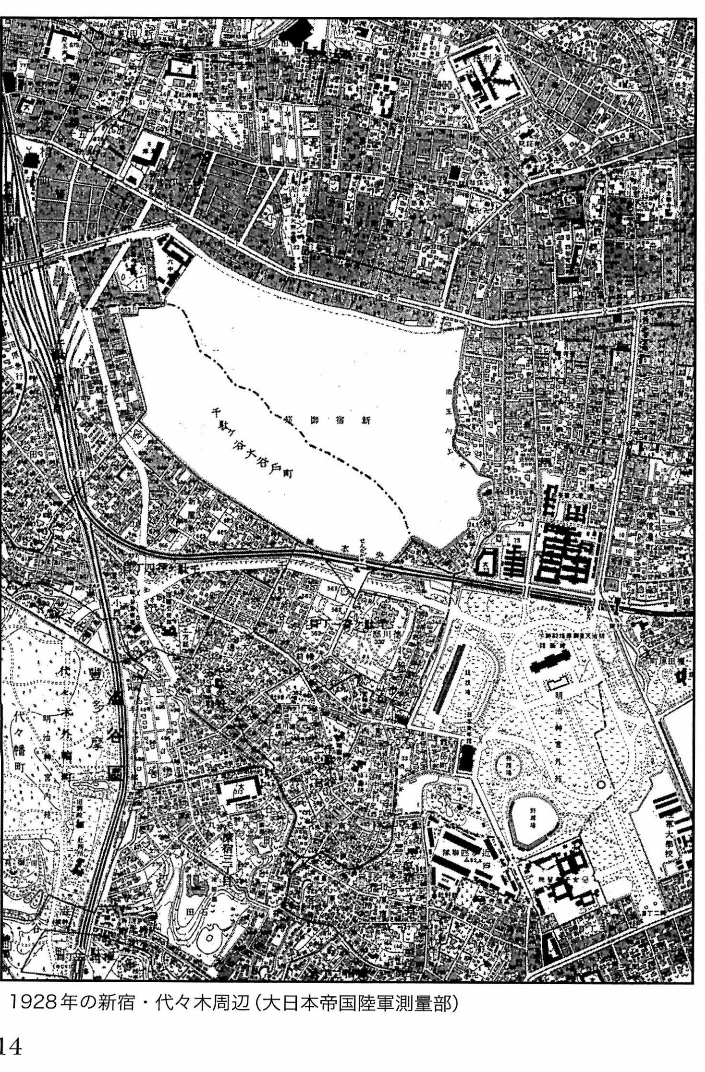
神田錦町　博報堂（1930年）



皇居内　宮内庁庁舎（1935年）



日本橋　日本銀行（1932年）



1928年の新宿・代々木周辺（大日本帝国陸軍測量部）

The Great Kanto Earthquake

関東大震災

1923年（大正12年）9月1日午前11時58分、昼の準備に忙しい東京を襲ったマグニチュードM7.9の直下型地震（神奈川県中部から相模裁東部、房総半島南端にかけての一帯を震源域として発生した）に伴う地震災害。市部の44%が焼失。50万戸、死者・行方不明者は10万人を超え、損害55億円の被害を出した。神田、日本橋、浅草、本所など下町は壊滅的なダメージを受け、庶民の生活を破壊した。ちなみに麻布、赤坂、四谷などの山の手は5%以下しか焼失していない。

陸軍は地震直後に非常警備を開始し、まもなく政府も出兵を請求した。2日になると朝鮮人来襲の流言が急激に広がり、東京市と周辺に戒厳令の一部が施行された。自警団による朝鮮人の大規模な虐殺事件も引き起こされた。戒厳令施行の直後には第2次山本権兵衛内閣が成立した。3日には戒厳区域が東京府、神奈川県に拡大され、地方師団が続々と到着した。

社会主義者に対する攻撃も強化された、亀戸（かめいど）事件が起こき、社会主義者が続々と検束された。7日には緊急勅令で「治安維持の為にする罰則に関する件」が公布され、言論を厳しく弾圧した。これは過激社会運動取締法案にかわる治安立法としての意味をもち、次の臨時議会で事後承認され、治安維持法の露払いとなった。

大震災を契機に近郊の隣接町村への人口移動が始まり、東武、西武、東急、小田急各線の開業や電化が進み、東京の市街地は西ないし南西部へと急激に膨張し始めた。

関東大震災復興計画

東京の都市計画は明治から試みられてきたが、度重なる戦争や恐慌によって進んでいなかった。そこに1923年の関東大震災が起きた。

これを機会に都市計画を進めるため、「帝都復興計画」が内務大臣兼帝都復興院総裁、後藤新平の手によって立てられたが、結局根本的な都市改造は未完成に終わった（当初30億円計上された復興費は12億円に削減された）。

Other Cities in Japan

ほかの都市の概要（データは1934年ごろ）

大阪

15区の人口265万人、東洋一の経済都市と呼ばれた。1919年（大正8年）に始まる都市計画によって、街路、公園、運河などの工事が進んでいる。十大放射道路も工事中である。造幣局、砲兵工廠が置かれ、紡績業をはじめとする繊維工業、次いで金属、機械、化学の大規模工場による生産活動が盛んである。

私鉄、国鉄の放射状交通網と乗合自動車、市電、市バスなどが発達し、人口と市街地は急速に膨張している。

京都

1889年の市制施行時には面積は約30km²で、上京、下京の2区のみであったが（現在の両区とは範囲が異なる）、その後市域が拡大し1929年には上京、下京、中京、左京、東山の5区となった。1931年には伏見市などを編入して伏見区、右京区が設けられた。学芸、美術、宗教の都である。電車は外郭線、嵐電北野線、河原町線などが延長されており、乗合自動車も多数走っている。

名古屋

1889年の市制施行当時は面積約13km²、人口約16万人にすぎなかったが、周辺市町村を編入し100万都市となった。1908年東、西、中、南の4区で区政が施行され、1937年には千種（ちくさ）、中村、昭和、熱田、中川、港の6区が加わった。人口110万人。市電、市バス、民間バスが走る。1934年、名古屋港第10号地に名古屋飛行場（仮の国際飛行場）が設置された。

神戸

1889年の市制施行時の人口は13万人、横浜と並ぶ貿易・港湾都市としての基盤が整えられた。その時の面積は21.3km²にすぎなかったが、以後、市域は主として西に広がり、1931年に区制となったときには83万人、1941年には90万を超えた。

市営の電気軌道の営業距離は30kmに及び、1930年営業開始の乗合自動車は営業路線49km、非常に発達した交通網を備える。

神戸港の入港船舶は年間2500万トン、日本一の港である。

横浜

1889年市制施行。当時の面積5.4km²、人口約12万人。その後隣接の町村を合併、1927年鶴見、神奈川、中、保土ヶ谷、磯子の5区を置き、1939年に現在の市域が定まり、港北、戸塚の2区が新設された。

日本の表玄関、横浜港は明治中期以後近代化が進み、1896年には大桟橋と防波堤が完成し、明治末期に新港埠頭、昭和前期に瑞穂（みずほ）埠頭（現在はアメリカ軍が使用）が造成された。

工業地帯が形成されたのは、明治末年から大正・昭和にかけて鶴見川河口一帯の臨海埋立地が造成されてからで、ここに日本鋼管、旭硝子、東芝、日産自動車、キリン麦酒などの大工場が設立された。この地区は川崎市の臨海部と接続し、京浜工業地帯の中核部となった。

横須賀

1907年市制施行。幕末から良港として注目され、1866年（慶応2）湾奥部に横須賀製鉄所が設立された。これが明治政府の横須賀造船所となり海軍に引き継がれた。1884年、横浜の東海鎮守府が横須賀に移されて横須賀鎮守府となった。1903年には造船所は海軍工廠となり、以後諸施設が置かれ日本海軍最大の軍港に発展した。石川島造船所（現石川島播磨重工業）、浦賀船渠（現住友重工業）など民間の造船業も発達した。陸軍も東京湾要塞司令部を横須賀に置き、三浦半島一帯の要塞化を図った。

札幌

1922年市制施行。北海道開拓使の札幌本府が建設された1869年（明治2年）以降、豊平川と石狩川を南北に結ぶ運河創成川を東西の基線とし、また防火帯として設置した後志（しりべし）通り（1881年大通りと改称）を南北の基線として碁盤目状の市街地が建設された。北海道帝国大学などがある。

函館

1922年市制施行。1908年の青函連絡船の就航により海運業、陸運業が発達。物資の集散地、本州・北海道連絡の拠点、また千島、カムチャツカなど北洋漁業の基地として発展し、昭和初年には北海道最大の都市となった。外国船の出入りも多く、アメリカ、イギリス、ロシアなどの領事館も設置された。

1934年に大火に見舞われたが短期間に復興した。五芒星形に似た形をした五稜郭がある。

仙台

1889年市制施行。東北の政治・経済的中心として軍事、教育、司法などの諸施設が設置された。1887年の日本鉄道（現・東北本線）の開通などにより人口は次第に増加し、大正から昭和にかけて近代工場の設立も進んだ。東北帝国大学、二高、第2師団などがある。道路は舗装され、市電が走る。

広島

城下町広島は明治に入ると紡績所の設置、宇品の築港など県都としての整備が進められた。とりわけ日清戦争が始まると大本営が置かれ、大陸向け兵員や物資の輸送基地となりにわかに軍都としての性格を強めた。第5軍管広島鎮台、第5師団が置かれている。一方、広島文理科大学、広島高等学校などが創設され、中国地方の文教の中心として発展している。

市内の道路は良く整備され、市内電車・バスが走る。

呉

1902年市制施行。1886年第2海軍区軍港の指定を受け、1889年呉鎮守府の開庁、1903年呉海軍工廠の設置などにより軍港、工廠の町として発展した。

福岡

1889年市制施行。昭和に入り、県内鉱工業発展などの影響を受け、九州最大の人口を持つ都市に躍進した。九州帝国大学など多くの学校があり文化都市の側面も持つ。日本空輸会社の定期航空路によって朝鮮、大阪を経て大連、東京と結ばれ、さらに安東で満州国空輸会社と連絡し奉天、新京とも結ばれている。

八幡

1917年市制施行。1897年官営八幡製鉄所（現新日本製鉄）の建設が着工されてから急速に発展した。戦争のたびごとに拡張を重ね、化学、金属加工などの関連諸工業も発達し、北九州工業地帯の中核を形成した。

長崎

1889年市制施行。1923年以来、第2次大戦中まで長崎港と中国の上海との間に日華連絡船が就航していたほか、大連、香港、マニラ、朝鮮各港などとの間に定期・不定期の航路を持つ。

工業では幕末に起源をもつ造船業が、湾の西岸にある三菱重工長崎造船所を中心に発展している。

当時の各都市人口の推移（単位：1万人）

	1920	1925	1933
東京	217	199	548
大阪	176	211	265
京都	59	67	102
名古屋	60	76	98
神戸	64	70	83
横浜	50	51	68
広島	19	23	28
福岡	15	19	27
函館	14	16	21
長崎	17	18	21
仙台	13	16	21
呉	15	16	20
八幡	11	12	16
札幌	10	14	18
京城			38
台北			24
新京			20


赤煉瓦倉庫（1911年）

Imperial Rule of Japan

1920～1930年代日本の社会

19世紀末からわずか50年の間に、東洋の一島国であった日本は、急速な変化を遂げた。それは中央集権システムや工業化のみならず、文化や社会構造にも及んでいた。

第1次世界大戦後、都市の市民生活は著しく変化した。変化は消費生活において顕著であり、中間層という階層が形成され、その生活は「文化生活」と呼ばれた。大正デモクラシーの風潮が、国民意識に新しい民主主義への志向を非常な勢いで高めた。また度重なる恐慌によって争議も相次ぎ、政治不信は政党政治の危機を招く。

世界情勢は、ワシントン体制の枠組みの中での静かな緊張状態にあった。中国における革命の進行と、それに対応して中国東北部を確保しようとする日本の政策との対立が明確になり、太平洋を挟んでアメリカとの緊張も高まってきた。

政治

Politics

立憲君主制国家（天皇制）

明治の維新国家は王政復古という形で成立し、律令時代に擬した太政官制が採用されたが、内閣制度の採用（1885年）、大日本帝国憲法制定（1889年）、国会開設（1890年）を経て、立憲君主制国家に移行した。そこでは唯一の統治権者である天皇の下に、立法、司法、行政、軍事の機関が分立する形をとったため、制度上では国家意思の形成・決定は天皇が親政しないかぎり、多元的にならざるをえず、のちに軍部の独走を生む要因となる。

明治期にはこの多元性を一元化するものとして、維新の元勲である伊藤博文、山県有朋（やまがたありとも）ら元老と呼ばれた憲法に規定のない政治集団があり、議会を無視した政権独占が行なわれた（超然主義）。しかし、時代と共に元老たちから政党、あるいは官僚閥、軍部へとその権力は移っていった。

憲法制定と並んで天皇の権威を確立するために行なわれたのが、皇室財産の設定と華族の創出であった。皇室御料（不動産）は、1890年の国会開設時には約365万町歩にもなった。それは約1万町歩の耕地と山林原野からなり、皇室は日本最大の土地所有者であった。また株式も所有するようになり、1899年には約23万株を持ち、日本銀行、日本郵船などの筆頭株主でもあった。1945年の皇室財産は約16億円という巨大なものであった。

天皇という伝統的権威づけは神道教義に基づいて行なわれた。それは、皇室の祖先神である天照大神を最高神化したうえで、皇祖以来、万世一系、日本の統治権を天皇家が継承してきたことにその正当性論拠が求められたからである。このため神道は事実上国家宗教となり、天皇は統治権者という政治的存在であるだけでなく、皇祖神を祭る最高聖職者であり、自らも神の後裔として現人神（あらひとがみ）となったのである。

大正・昭和戦前期においても、帝国憲法体制と国家イデオロギーの大枠そのものは変化しなかったが、時代の変化に応じた変化も現れる。

日清戦争後に政党が政治的比重を高め、日露戦争後になると官僚閥と交替で政権をとるようになる。しかし、帝国憲法体制の枠内では完全な議会主義を確立することはできず、また、軍部、官僚はなお独立性をもっていたことから、政党は彼らと癒着して政権についた。しかもなお元老（西園寺公望（さいおんじきんもち）など）が内閣首班の奏請を行なうというシステムに変わりはなかった。

華族（貴族）

1869年（明治2年）の版籍奉還により、従来の公家と諸侯は華族と称するようになった。1875年設立の元老院には功績のあった華族が議官に任ぜられ、華族教育のために学習院が1877年に開校された。また、華族を中心に出資された日本鉄道会社が政府保護下に1881年設立され、華族の金禄公債証書を資本とした第十五国立銀行も1877年につくられた。これは俗に華族銀行と呼ばれ、特別な保護を政府から受けていた。

1884年7月7日、華族令が出され華族は公・侯・伯・子・男の5等の爵位に分けられた。公爵は五摂家と徳川旧将

軍家のほか、維新に勲功のあった公家や旧藩主など11家、侯爵は旧清華家と中山家および15万石以上を原則とし、維新に功のあった旧藩主と旧御三家および大久保・木戸家など24家、伯爵は5万石以上、旧三緑など、子爵は5万石未満の旧藩主と大臣家以下の公家と士族の功臣など、男爵は公家・諸侯の支族分家の特別な者、1868年に諸侯に列せられた者、大社・大寺の神官・僧侶ならびに特別な功臣の子孫などであった。華族となった者は総数で566名であった。華族は大日本帝国憲法（1889年）で貴族院に組み込まれた。華族には政治的、社会的、経済的特権が与えられたが、その主なものは、礼遇、世襲財産、家範の制定などが認められ、また、30歳以上の公・侯爵は全員、伯・子・男爵は互選によって貴族院議員になることが認められていた。また、1910年の韓国併合にあたっては、華族令に準じた「朝鮮貴族令」が制定された。1928年の華族数は956家（公爵18、侯爵40、伯爵108、子爵379、男爵411）。華族は敗戦後の日本国憲法の施行で消滅した。

政府

1885年（明治18年）太政官制が廃止され内閣制度が発足した。当初は総理大臣、外務・内務・大蔵・陸軍・海軍・司法・文部・農商務・通信（ていしん）・宮内の各大臣が任命され、主要省庁が設立された。その後植民地経営・移民管理などを担当する拓務（たくむ）省、鉄道省、厚生省、農林省、商工省（農商務省が分離）などが新設された。

議会

議会は2院制で貴族院、衆議院と称した。当初選挙に参加できるのは一部の高額納税者のみであった。1920年5月の第14回総選挙では、前年に衆議院選挙法が改正され、納税資格が3円となったにもかかわらず、衆議院議員の定数464人に対して、有権者数は306万9787人。全人口のわずか4.6%あまりでしかなかった。

普通選挙が実現されるのは1926年のことで、満25歳以上の男子（のみ）は全員衆議院議員の選挙権を持つことになった。女子に選挙権が与えられるのは太平洋戦争後のことである。

Emperor-Organ Theory
天皇機関説

美濃部達吉らによる説で、国家を国民によって構成される団体と考え、その団体自身が統治権の主体であり、君主はその統治権の最高行使機能をもつ機関であるとした。また、天皇は憲法上政治的責任を負わないため、天皇を補佐する国務大臣が政治のすべての責任を負うこととなり、それゆえ天皇の政治的行為はすべて国務大臣の補佐なくしては行ないえないとした。さらに軍の統帥権も国務大臣の補佐によることも解釈上可能であり、大臣は議会に責任を負うべきだとした。天皇機関説は、軍部、官僚らの天皇の名による恣意的政治を抑え、政党政治、議会主義を促進するものであり、制度をイギリス型立憲君主制に近づける法理論であった。

Noble Family Name
華族の名称（一部）

公爵

伊藤、鷹司、徳大寺、岩倉具栄、桂、近衛、鷹司、九條、一條、二條、徳川（徳川宗家）、三條、毛利、島津（薩摩藩主家）、島津（島津家別家）、西園寺、徳川（徳川宗家別家）、徳川（水戸）、大山、山県、松方

侯爵

徳川（紀伊）、徳川（尾張）佐佐木、黒田、鍋島、野津、中御門、山階、四条、前田、佐竹、大隈、東郷

伯爵

林、佐野、黒田、阿部、柳原、坊城、広橋、山本、徳川、大木、宗、溝口、樺山、室町、正親町、二荒、広沢、後藤、上杉、南部、三条、香川、壬生、酒井、小笠原、松平、東久世、島津

政党

1918年、立憲政友会総裁の原敬（はらたかし）が首相となり本格的な政党内閣が誕生した。1921年に原が暗殺されると非政党内閣が続くが、1924年から1932年までは立憲政友会と憲政会（1927年に立憲民政党となる）の二大政党の総裁が交互に首相に任命される慣行が続いた。

1928年に行なわれた普選第1回総選挙では無産政党勢力が当選者を出し、日本共産党が活動を開始したのを受け、共産党員を検挙し、関係団体を解散させた（三・一五事件）。

政党内閣は、1930年のロンドン海軍軍縮会議の際の統帥権干犯問題、1931年の満州事変をきっかけにした青年将校および右翼の攻撃にさらされるようになる。犬養（いぬかい）首相が暗殺された五・一五事件ののち、斎藤実（まこと）海軍大将が首相につくと、以後太平洋戦争終結後まで政党内閣は復活しない。

経済 Industrial Japan

第1次世界大戦（1914～1918）は、明治末期からの経済不況と財政危機を吹き飛ばした。ヨーロッパ諸国が不在となったアジア市場には綿織物、アメリカには生糸などの輸出が増大した。海運業・造船業は空前の好況となり日本は世界第3位の海運国になった。鉄鋼業では八幡製鉄所が拡張され、満鉄の鞍山製鉄所や民間会社の設立も相次いだ。薬品･染料･肥料といった化学工業も成長した。

経済の高度成長と同時に、工業生産額は農業生産額を越え、農業人口の都市への流入が顕著になった。その結

果、工業に従事する人が増加。さらにサービス部門（ビジネス、専門的職業、商業、運輸、サービス業）へと労働力が移っていった。この新しい層によって新しい文化が都市で生み出されていく。一方で好景気は物価の上昇を招き、都市勤労者や下層農民の生活は困窮した。

第1次世界大戦が終結してヨーロッパ諸国の商品が再び並ぶようになると、経済は苦境に立たされる。1920年には株式市場の暴落を口火に戦後恐慌が発生した。1923年の関東大震災は経済にさらにダメージを与え、銀行は多量の不良債権を抱えることになる。1927年、一部の銀行の経営不安と、片岡蔵相の失言を引き金に、「震災手形」という不良債権が表面化した。鈴木商店が倒産し、そこに融資していた台湾銀行が破綻、金融恐慌は全国に広がり取り付け騒ぎによって銀行の休業すら起こった。これには日本銀行から巨額の救済融資を行なって沈静化させるしかなかった（日銀の紙幣も底をつきかけ、片面しか印刷されていない紙幣も世に出た）。

1929年にアメリカで始まった世界恐慌は、ちょうど行なわれた金解禁による不況とあいまって深刻な不況となった（昭和恐慌）。企業の倒産が相次ぎ、労働条件は悪化して失業者が増大した。恐慌は農産物の価格の暴落も招き、農家の困窮は厳しく、欠食児童や女子の身売りも多かった。この状況下においては労働争議・小作争議が激増し、政党への不信、財閥への反感も増してゆくことになる。その一方状況を打開するために注目を集めるようになるのが、満州であった。

総じて1920年代は恐慌と不況の時代だった。多くの産業分野で企業の集中とカルテル化が進み、財閥の経済支配が強まった。

GNP名目成長率

1906～1915	4.9%
1916～1920	26.1
1921～1925	0.5
1926～1930	−2.0
1931～1935	4.5
1936～1940	15.0

財閥

財閥は、第2次世界大戦前の日本におけるファミリー・コンツェルンのことである。家族ないし同族の出資による持株会社を統轄機関として頂点にもち、それが子会社、孫会社をピラミッド型に持株支配するコンツェルンを形成していた。三井、三菱、住友が三大財閥であり、安田、川崎などの金融財閥、浅野、大倉、古河などの産業財閥が有名である。また数十に及ぶ地方財閥が存在した。

第1次世界大戦後に登場した日産、日窒、日曹、理研などは、同族支配の性格は薄かったが、コンツェルン形態をとっていたことから新興財閥と呼ばれた。以下に主な財閥を挙げる。

三井

起源は元和年間（1615～24）、江戸時代には幕府御用の両替店と越後屋呉服店を営んだ。官軍・新政府の官金御用を務めて三井銀行、三井物産を興し、明治政府による官業払下げによって、三池炭鉱（三井鉱山の基）を手に入れる。立憲政友会とも友好関係にあった。

主な事業：金融、化学、商事、海運、製紙、銀行、保険、鉱工業、植民地事業

三菱

幕末、土佐の郷士岩崎弥太郎が海運業を興して明治政府の御用を務めたことに始まる。官業払下げにより高島炭鉱、長崎造船所などを入手し、生産部門に進出した。立憲民政党とも友好関係にあった。

主な事業：金融、化学、造船、商事、海運、保険、鉱工業、植民地事業

住友

16世紀末にオランダ人から銀銅吹分（ふきわけ）の技術を学んで銅商として出発し、江戸時代には両替商として幕府御用を務めた。官業払下げにより別子銅山の事業を手に入れた。

主な事業：金属、化学、海運、金融、不動産

安田

幕末の一介の小商人安田善次郎が官金御用で大をなしたのに始まる。金融財閥であり、重工業や商業、鉱工業を持っていなかった。

浅野

官業払下げにより深川セメント製造所を手に入れたことから拡大。窯業では三大財閥をしのぐ規模であった。

古河

官業払下げにより足尾銅山を入手して財閥の基を築いた。

鈴木商店

鈴木商店は第1次世界大戦による「戦争成金」の代表とされる。全盛時代には年商16億円に上り三井物産を抜いて日本最大の総合商社となった。スエズ運河を往来する日本船舶の積荷の1割は鈴木商店関連といわれた。系列に、神戸製鋼所、帝国人造絹糸、日本製粉、播磨造船所など65社を数えた。不況により悪化していたところに、金融恐慌が発生し、主取引銀行の台湾銀行が貸付を打ち切ったため倒産した。

その他、鮎川、大倉、川崎などの財閥があった。

起業

財閥が比較的安定した領域に進出したのに対し、従来なかった産業に果敢に挑戦した企業も多数出現した。このパイオニア的企業には、松下電器、蛇の目ミシン、豊田自動織機、味の素、雪印乳業、帝国人絹、パイロット万年筆などが設立された。

社会構成 Social Composition

人口

1920年9月、第1回の国勢調査が行なわれた。調査の結果は次のようなものであった。

帝国内（台湾、樺太は概数）
内地　5596万3053人
朝鮮　1728万4207人
台湾　365万4398人
樺太　10万5765人
帝国外（関東州、青島は概数）
関東州　68万7316人
青島　24万7134人
南洋　5万2222人
※内地とは、日本古来の領土を指す。

また、当時の平均寿命は、男42.06歳、女43.20歳であった。これには乳児死亡率の高さ（出生1,000に対して150以上。欧米諸国に比べて著しく高い）が影響している。死亡原因は、1位・肺気管支炎、2位・胃腸炎、3位・全結核の順になっている。

社会構造の変化

下表からわかるように1920年代には第3次産業の成長が著しく、1920年に23.7%だった1930年には29.8%に達した。この数字は戦後になるまで大きく変わることはなかった。

産業別就業者比率（国勢調査データ）

	1920	1930
第1次産業	53.8	49.7
農業	51.2	47.1
林業	0.7	0.6
漁業	2.0	1.9
第2次産業	20.5	20.3
鉱業	1.6	1.1
建設業	2.6	3.3
製造業	16.4	15.9
第3次産業	23.7	29.8
電気・ガス・熱供給・水道業	0.3	0.4
運輸・通信業	3.8	3.9
卸売・小売業、飲食店	9.8	13.9
金融・保険業	0.5	0.7
サービス業	7.1	8.4
公務（他に分類されないもの）	2.1	2.5

社会階層の変化

	1914年	1925年
支配者層	42万7,000	55万8,000人
（皇族、貴族、高級官吏、寄生地主、資本家）		
中間層	331万3,000	411万6,000人
（判任官、自作農、商工自営者、医師、教員）		
被支配者層	782万	1,213万
（貧農、免税商工自営者、工業労働者、下級公務員）		

* 人口は男子の就業者数
** 中間層、被支配者層は月収80円以下が80%を占めていた

都市部人口の増加

人口の都市部への集中が始まった。都市部で急激に人口が増え始め、1935年には都市部の人口は2200万人にまで増加した。この増加は資本主義の発展による第3次産業、あるいは事務･技術系労働者の増加によるもので、サラリーマン、中級公務員、自由業、技術者などの比率が高くなっていた。新しい社会に対応して、これらの階層は、中等学校以上の学歴を要求された。

都市部と郡部の人口の変化

	総人口	都市部	郡部
1920年	56	10	46
1930年	64	15	49

（数字：百万人）



教育制度

Education



戦前の学校制度は、どういった人間を養成するかをはっきりと定めてコース分けされた複線型学校体系であった。資本主義の高度化に伴い、各界が求める人材を育成する教育が必要になったのである。これらの学制は、植民地や戦争によって獲得した領土でも実施された。これらは教育の機会均等を保証していたとはいいがたいものであった。

1918年から1928年の変化を見ると、大学生は9,000人から6万1000人に（私立大学を含む）、高等学校は7,000人から2万人に、専門学校は5万人から8万5000人に、中等学校は約120万から215万人に増加している。中等学校のうちエリートコースともいえる中学校は中等学校全体の15%程度であった。

制度を簡素化して説明する。

初等教育

小学校は尋常小学校（6年制）と呼ばれていた。義務教育年限は尋常小学校の6年間で、修身（道徳）・読本（国語）・算術・日本歴史（後に国史と改名）・地理・図画・理科などが教えられた。

尋常小学校を卒業すると、中学校（女子は高等女学校）や実業学校などへ進む。

中等教育

小学校高等科（2年制）

高等小学校は義務教育ではなく、中学校に進学しない者が就学した。卒業すると就職するか、4年制の師範学校（教員育成学校）や3年制の実業学校（農・商・工などの初級技術者育成学校）へ進学した。

中学校

中学校へ進む生徒は中等教育へ進む生徒の15%程度で、高等女学校と同様エリートコースであった。5年制で、卒業後は専門学校や高等学校など進む。

実業学校

商業、工業、実業、農業、家政（女子）などで、予科も含め5年制が原則だが、家政科には4年制も多かった。

高等女学校

5年制で、良妻賢母主義に基づき家事、裁縫、芸事を中心とした女子教育を行なった。卒業後は高等女学校高等科・専攻科や女子専門学校、女子高等師範学校に進む。

高等教育

3年制（医学系、一部の理工系は4年制）で、女子は特定の専門学校以外は入学できなかった。

高等学校

高等学校は各帝国大学および国立単科大学の教養課程といえるものである。卒業後は帝国大学などに進学する。大正中期以後の大学増設に伴い、高等学校もしだいに増加し、1940年には官・公・私立合わせて32校、学生総数は2万5000を数えた（一部は大学予科といった）。その入学試験はきわめて高い競争倍率を示したが、いったん入学に成功すれば、帝国大学への入学が比較的容易であったため、学業の圧迫から解放された、かなり自由な学生生活が展開されることとなった。また寄宿舎を備え、学生同士の交流が盛んであった。

専門学校

経営者や専門技術者などを養成するための学校。商業系（高等商業）、理工系（高等工業）、農林系（高等農林）、水産系（高等水産）、医学系（医学専門）、薬学系（薬学専門）、歯科系（歯科医専）、獣医系（高等獣医）、芸術系（音楽学校・美術学校）、外語系（外国語学校）、教育系（高等師範）などに分けられる。1919年施行の大学令以前、現在の私立大学は専門学校に分類されていた。

女子専門学校

4年制で、女子高等師範学校と並んで女性が受けられる最高の教育機関。女子英学塾（1933年に津田英学塾に改称）、日本女子大学校、東京女子医学専門学校などがある。

大学

医学部は4年制、そのほかは3年制で、原則として男子のみに門戸が開かれていた。帝国大学（北海道、東北、東京、名古屋、京都、大阪、九州、京城、台北）、国立大学（東京工業大、東京商科大、神戸商業大、千葉医大、新潟医大、長崎医大、東京文理大、広島文理大、神宮皇學館大）、公立大学（京都府立医大、大阪商科大）、私立大学（慶応義塾、早稲田、明治、立教、法政、中央、日本、國學院、東洋、駒沢、専修、拓殖、上智、大正、東京農業、同志社、立命館、関西、関西学院、龍谷、大谷、立正、高野山各大学　慈恵医大、日本医大）などがある。

Needy Citizen
社会の底辺

多くの貧しい人々がいた。街頭で花を売る婦人は1日の売り上げが50～60銭しかなかった。四畳半1間の借家に住み、朝は5時から車を引いて市場に通い、街を売り歩いて、夕方夜店に立つ。就寝は11時過ぎ。病夫をかかえ、睡眠時間は3～4時間にすぎない。

長屋と長屋の間はせいぜい2m、その両側に形ばかりの溝が掘ってあり、汚水があふれひどい臭気を撒き散らしている。長屋の軒は低く、背が高い人間なら頭が届くし、中には出入りに背をかがめなければならないような長屋もあった。屋根はたるみ壁は落ち長屋全体が傾いているものもある。こうした長屋街はまるでトンネルのようであった。中は暗く、夜は電球一つあればいい方で、石油ランプやろうそくまでもが使われていた。ざっと20 m^2の広さのところに4人もの人間が住んでいた。

こうした生活を送っている人々は東京で10万人以上いた。しかもこういった長屋街からは若い人間は出て行ってしまい、あとには老人や子供が残されていたのである。

また、昭和恐慌の影響は農村で深刻であった。豊作になれば価格は暴落し、凶作ともなれば飢えが襲った。農民は娘を売って肥料代を払わねばならず、山村の炭焼きは1日9銭の労銀で一家を養っていた。中には一村中の娘500人中300人が身売りされたところもあったという。





Currency
通貨

第2次世界大戦以前の日本には「円」以外に「銭」「厘」という貨幣単位があり、「銭」は円の100分の1、厘は1,000分の1であった。

大正時代の日本に流通していた貨幣は、金貨（20・10・5・2・1円）、銀貨（貿易銀・1円・50・20・10・5銭）、白銅貨（10・5銭）、銅貨（2・1・半銭・1厘）、青銅貨（1銭・5厘）であった。ただし、1915年以降は20円新金貨、50・10銭銀貨、10・5銭白銅貨、および青銅貨のみが新規に鋳造・発行されていた。

加えて、100・20・10・5・1円の紙幣、50・20・10銭の政府小額紙幣（銀貨代用のため、1917年より発行）が使用されていた。

為替レート

1920年代は関東大震災のあとの時期を除いて為替レートはほぼ安定しており、ほぼ$1＝2円、£1＝10円で推移していた。しかし1930年1月に復帰した金本位制からわずか2年後の1931年12月に金輸出禁止措置を取り、実質的に金本位制から離脱すると、ほぼ$1＝3.5円、£1＝17円で推移するようになる。

表　裏



10銭ニッケル貨



20円券



5銭ニッケル貨



10円券



1銭黄銅貨



5円券



100円券



1円券

Life in Japan

1920～1930年代日本の生活

人々の生活は大きく変化した。衣食住が大きく変わったのはもちろん、娯楽、盛り場、スポーツ、音楽などが生活の一部として享受できるようになったのはこの時代である。

第1次世界大戦後、都市の市民生活は著しく変化した。変化は中間層の消費生活において顕著であり、中間層という階層が形成され、その生活は「文化生活」と呼ばれた。休日には子供づれでピクニックやハイキングに出かけ、帰りには駅ターミナルの大衆食堂などで食事をする習慣も始まる。ミシン・ラジオなども徐々に普及し始め、新聞・総合雑誌・婦人雑誌・少年少女雑誌を定期購読し、円本の全集などを本棚に並べた。

ガス・水道・電気などのライフラインの整備は明治時代より進められていたが、東京でさえも中流以下の家庭ともなれば電灯はともかくガスや水道は引かれていないような状態であった。下水道の整備もまだまだ遅れていた。

新しい生活 New Lifestyle

新しい住宅地の形成

東京周辺では、関東大震災以後、中央線や、西部・南部に延びる私鉄沿線に新しい住宅地帯が形成された。大阪近郊では阪神急行電鉄の住宅地造成事業に伴い、西宮・芦屋付近に新しい住宅地がつくられていく。

郊外へ住むようになったのは、中産階級の下の階級に属する、大衆的なホワイトカラー層である。地方の高等専門学校や、中学を卒業して上京し、成長中の企業に就職している。

住居

大正時代には和洋折衷スタイルを持った「文化住宅」が登場し、中産階級の新しい住居として宣伝された。実際は洋風の書斎や応接間を備えただけのものであったが、庶民には「高根の花」であった。とはいえ住人には中間層サラリーマンが多く、夫婦中心の単婚家族を形成した。

1923年（大正12年）に阪急が神戸郊外に売り出した分譲住宅は一戸7,300円。平均的サラリーマンの初任給は約80円であったから、とても手が届かなかった（当時は住宅金融公庫などない）。特に東京では住民の約8割が借家住まいであった。1923年ごろの本郷・小石川の東京市営住宅の家賃は月65円であった（木造2階建、8・6・2畳、浴室・台所・家具付き）。

Civilized Housing 文化住宅

洋風建築を採り入れ、屋内の居間や食堂、台所などを板床にして、家具もいすやテーブルを使い、室内の仕上げも西洋風にし、建具も扉を使う。このような西洋間を家の中心に置き、寝室や書斎などは和室の構成にし、西洋間の周辺に配する形式である。外観もハーフティンバーや、下見板張にペイントを塗るなど、西洋風なものを和風建築と組み合わせた折衷型の住宅である。このような住宅が、当時盛んになった東京や大阪周辺の郊外電車の沿線に開かれた新興住宅地に、数多く見受けられるようになった。

このような和洋折衷住宅は都市周辺の住宅地に建てられた和風を主体にした住宅にも採り入れられ、玄関の脇の一間だけを西洋間にし、部分的な外観も西洋風にした建物が愛好されるようになった。また、このころになると水道の普及に伴って、水栓からの屋内への給水が可能になり、やがて都市ガスの普及に伴って、都市住宅では日本在来の耀置水や竈が台所から姿を消し、立流しや調理台が設けられ、便所も改良便所が考案されるなど、台所、風呂場、便所にわたって衛生的な改善が進められている。

中層鉄筋コンクリート・アパートの出現

1923年の関東大震災後、日本の住宅にも大きな変化が現れる。都市の不燃化と土地の高密度利用を狙った中層鉄筋コンクリート・アパートの出現である。1924年東京渋谷の代官山に建設された同潤会アパートメントが代表的な例であるが、ガス、電灯、水道、水洗便所などを備え、高度の文化性をうたいあげる一方、居室は8畳、4畳半、3畳の3室構成で、非常に狭いものであった。共有スペースには社交室や大食堂も設けられた。

同潤会アパートは東京府内16か所に建設され、戸数は2,800戸に及んだ。同潤会アパートの多くは、以前長屋街、スラム街があった場所に建設された。貧者を追い出し、中産階級者の住宅を建設したのである。青山アパートの賃料は、西洋間で35円、日本間で28円であった（1926年）。

鉄筋コンクリート・アパートは、改良住宅として公営の建物が東京や大阪に建てられるが、これら公営アパートは同潤会アパートよりさらに狭いものであった。不燃化という、日本の都市住宅の最大の欠点を補う方向が生み出したものであるが、それと同時に日本の公営アパートは庭から切り離された狭い居住空間という宿命を負いこむことになる。1925年から1935年にかけて、西欧の住宅の近代化の影響を受け、日本にも鉄筋コンクリート造で、窓面積を大きく取り、いすや寝台による生活を前提にして、生活の快適さや生活機能の合理化を考えた住宅が建設され始めた。しかし、そのような形式の住宅の普及は1945年以降まで持ち越された。

Gunkanjima

最初の鉄筋コンクリート造の集合住宅
端島（軍艦島）鉱員住宅

1916年（大正5）竣工の最も古い日本のRC（鉄筋コンクリート）造集合住宅。長崎県高島町にある端島は長崎港の沖合18kmに浮かぶ長径480ｍ、短径160ｍ、総面積6.3haの小さな炭鉱の島。面積の40％は主として鉱業所用地、残りの60％が居住地となっており、三菱鉱業の職員、鉱員とその家族が一時は5,300人余りも暮らした。土地を有効利用するためRC造の高層集合住宅が次々と建てられ、林立する建物により島の外観が軍艦のように見えたことから、通称「軍艦島」と呼ばれるようになった。

Prince Asakano-miya Mansion

明香宮邸

1933年に建てられた明香宮鳩彦殿下の邸宅、当時流行したアール・デコ様式の建物。内部はルネ・ラリックのガラス工芸をはじめとする、美しいデザインで飾られながらも、基本のシンプルな造形は機能的である。東京都庭園美術館として現在も保存されている。

Doujunkai-Apartment

同潤会アパート

現存する同潤会アパートは上野と三輪の2か所のみで（2005年現在）、ほかは再開発のためにすでに取り壊されている。写真は上野同潤会アパート（現状）。





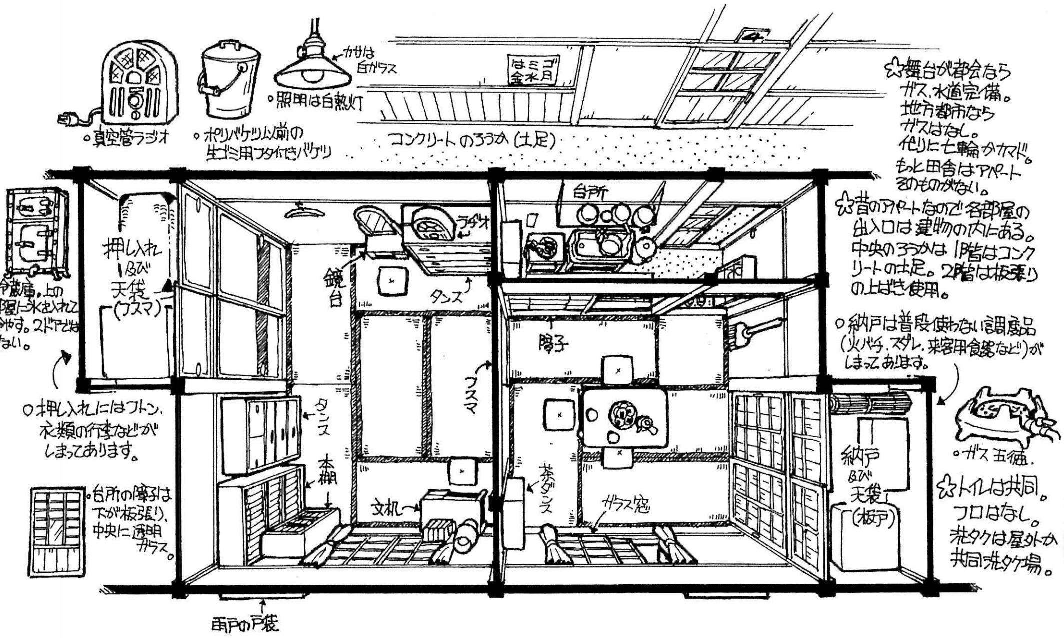




同潤会アパートのほかにも鉄筋コンクリート製のアパートが多数建てられた。写真は九段下アパート（現状）。



アパートの室内の様子。



家庭用電気・ガス製品

大正時代から昭和初期にかけて実用化された家庭用電気・ガス器具には次のようなものがあった。

電気……扇風機、ストーブ、炊飯器、ポット、ホットプレート、アイロン、トースター、冷蔵庫など

ガス……ストーブ、コンロ、レンジ、パン焼き機、卵茹で機、湯沸かし器など

以上の製品のうち、コンロ以外は一般庶民にはほとんど縁がなかった。大部分の家庭では、アイロンは炭微アイロンで、洗濯は桶と洗濯板で、煮炊きは薪や炭を使ったかまどや七輪で済ませていた。暖房は炭火を埋めた火鉢により、冷蔵庫は氷を中に入れた氷式冷蔵庫（アイスボックスに近い）であった。

使いやすく改良された「文化包丁」、「文化コンロ」、「文化鍋」などが登場したが、「文化」は一種の流行語であった。

Phone Call

電話のかけかた

1. ハンドルを回し、交換台を呼び出す。
2. 交換手に話したい相手（先方）を告げる。
3. 交換手が先方を呼び出す。
4. 先方の電話のベルが鳴る。
5. 先方が受話器をとる。
6. 交換手が先方に当方から電話だと案内する。
7. 交換手が回線を接続する。
8. 当方と先方が直接会話する。

電話

現在の電話と大正時代の電話の大きな違いはダイヤルもしくはボタンがないことであった。電話をかける場合には、まず電話機についているハンドルを回して交換台を呼び出し、次に交換手（ほぼ全員が女性）に通話先を口答で告げ、回線を接続してもらい、その上で初めて目的の相手と話ができるのである。

受話器と送話器が一つになったものと受話器だけが独立し、送話器は電話機本体についているものとがあった。

1920年における電話加入者数は全国で32万1665人、東京で6万9528人、自動電話の数（公衆電話）の数は全国で808、東京で325であった。

衣服その他

男性

「考現学」を唱えて大正末期の世相・風俗を記録し、研究対象とした今和次郎によれば当時の銀座の街頭を歩く人々の服装は、男性は和服が33%で洋服は67%、女性は和服が99%、洋服は1%であった。東京の風俗の最先端をいく銀座でさえこの数字であったから、庶民生活における洋服の普及具合は推して知るべしである。

しかし、男性に限っていえば、すでに洋装がそれほど珍しいものでなくなっていたのも事実である。洋服は仕事用の制服として普及し、詰め襟も学生や労働者を中心に広まった。しかし、高いカラーにタイを締め、三つ揃いに山高帽を被った紳士も家に帰れば和服に着替えたようで、家庭での平服は男女とも和服がほとんどであった。

また、洋装·和装を問わず、大部分の男性が帽子を被っていた。洋装のコートに加えて和風のマント・外套であるとんびや二重回しも好まれた。

女性

洋服がある意味で公の場における服装であったことに起因するのかもしれないが、女性の洋服の普及は男性のそれに比べて遅れていた。一部の上層階級を除けば、



男性の場合と同様に通勤用、外出用の服装として広まった（社会進出を果たした女性はまだ少なかった）。第1次世界大戦後には不況の中で生活改善・生活の合理化・簡素化が唱えられ、洋装の普及に拍車がかけられた。

女子学生の制服としてセーラー服などの洋服が採用され始めるのは大正末から昭和にかけてである（男子学生の場合は特に制服を定められていなかったようである）。職業婦人の制服では、デパートの女子店員、バスや市街電車の女子車掌、看護婦のそれが洋服であり、食堂やカフェーの女給は着物にエプロン姿であった。

関東大震災以後は、動きやすい洋装が注目され、また女性の社会進出も盛んになった。震災1年後には丸の内オフィス街では、サラリーマン3万人中、女性が3,500人達していた。彼女らは「丸の内娘」などと呼ばれ、1926年にはショートスカートに断髪の「モダンガール」＝「モガ」が話題を呼ぶ。

化粧品など

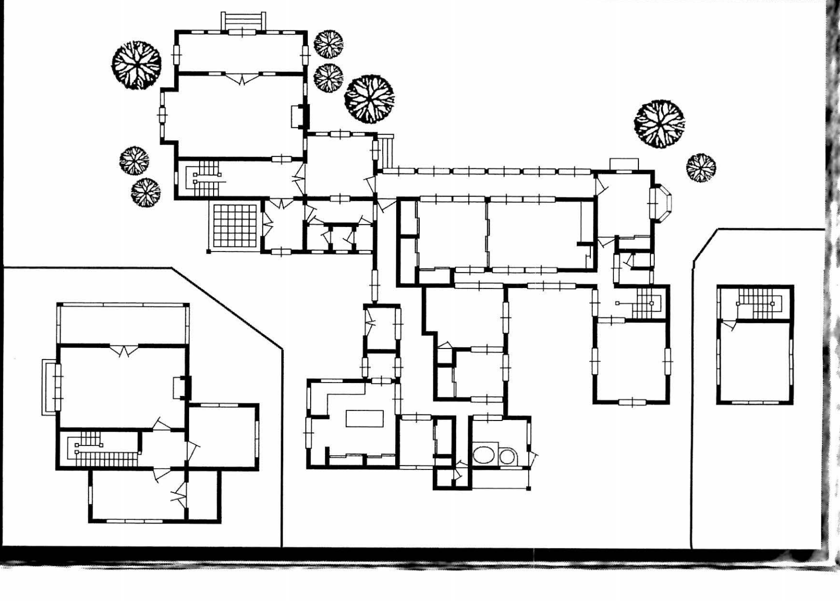
大正時代には女性の化粧品が目立って多様化した。その中心になったのは東京銀座資生堂の2代目、福原信三である。欧米留学から帰国後、彼は1916年（大正5年）に資生堂に化粧品部と意匠（デザイン）部を新設した（以前は薬品が主であった）。多色の白粉、コールドクリームなどの各種クリーム、香水、といった斬新でしゃれた化粧品が、新進デザイナーたちの手になる容器や化粧品箱に包まれて次々と発売され、日本の女性の美への憧れを支配した。

女性の髪型では日本髪に代わって軽快な束髪が主流となった。庇髪、耳隠し、などが流行した。資生堂では1922年に美容科、美髪科、洋装科を新設し、カール、かぶと型ドライヤーなどを導入した。1923年3月には丸ビル内に丸の内美容院が開業。美容院の名称が始まる。パーマネントの技術が輸入されるのは昭和になってからである。



邸宅の例

図の左上部分は洋風で、1階は玄関、応接室、談話室になっており、2階は書斎である。屋敷の奥は和風で家族が使い、図の下部分は台所や女中部屋になっている。図の右部分は納戸である。



食生活（家庭）

大正時代には西洋料理が日本風にアレンジされ、一般家庭に少しずつ浸透し始めていた。カレーライス、ハヤシライス、トンカツ、コロッケ、オムレツ、等の料理がそれである。トマトやアスパラガスなどの西洋野菜、「味の素」などの化学調味料、パン食なども広まった。

栄養学の発達・普及は栄養という要素を付け加えることになった。婦人雑誌は栄養のバランスがとれた家庭料理献立表を紹介し、食生活の改善に努めた。同時に西洋料理や洋菓子の作り方なども紹介しているが、家庭料理献立表の内容はいたって普通の和食であった。

新しい熱源としてのガスの使用、台湾産砂糖の登場などによって、食生活における「甘く、柔らかく、暖かく」という傾向は加速され、インスタント・レトルト食品、機能性食品などを除けば、今日とさほど変わらなくなっていたようである。

食卓ではめいめい膳の使用がちゃぶ台を使った食卓に変化した。また、安価になった陶食器が普及し、漆器にとって変わるようになった。

菓子・清涼飲料類

日本風にアレンジされた洋菓子や清涼飲料が少しずつ普及し、大正時代には日本人の味覚と嗜好の中に入り込んでいたようである。

森永、明治、佐久間などの製菓業者（会社）がキャラメル、チョコレート、ドロップス、ビスケット、ウエファースなどを製造・発売した（チューンガムは輸入）。

清涼飲料の主流は炭酸飲料で、ラムネ・サイダーなどであった。

大正時代の栄養学の普及の波にのって菓子・清涼飲料水にも滋養、栄養の効果をうたったものが登場した。今日でもお馴染みの滋養飲料カルピス（1919年発売）と栄養菓子グリコ（1921年）である。包装・意匠などは今と大差ない（カルピスの近年廃止された黒人のマーク、グリコの「一粒300メートル」のコピーなど）が、グリコにおまけが付くのは昭和に入ってからである。

この時代に登場していた菓子・清涼飲料類には以下のようなものがある；ハム、レモン水、福神漬、赤玉ポートワイン、国産ビール、ワイン、ウィスキー、生ビール、電気ブラン、パン、アンパン、甘食パン、台湾バナナ、風月堂マシュマロ、ビスケット、森永キャンデー、板チョコレート、文明堂カステラ、金線サイダー、ラムネ、リボンシトロン、佐久間ドロップス、森永ミルク・キャラメル、進歩堂ウェハース、リグレー・チューインガム、森永ミルク・チョコレート、カルピス、グリコキャラメル。

外食

当時の外食にはそば屋、うどん屋、飯屋、食堂などがあったが、特に牛丼屋は明治中ごろから東京に続々開店した。

デパートの食堂も明治から登場しており、和・洋食、喫茶の各種メニューがそろえられた。見本の陳列、給仕へのチップ廃止、低価格など利用者の利便を図ったので



三越本店1階ホール（現状）。空間に余裕を持たせた豪華な設計であった。



高島屋日本橋店入口（現状）。各デパートはその豪華さを競った。

人気が高かった。

これらの外食産業の発達によって、サラリーマンや労働者など外で働く人々が昼食用の弁当を持参して出勤しなくても困らないくらいになっていたようである。

酒類

ビールは明治時代から日本人に親しまれ、各地に都市にビアホール・ビヤガーデンがオープンした（ビール会社の直営が大半）。大正時代の主なビール会社には麒麟麦酒、大日本麦酒（現在の札幌、旭など3社が明治末に合併したもの）などがあった。

現在のサントリーの前身である寿屋は明治時代よりワイン（赤玉ポートワイン）、ウィスキーの販売を始めており、1919年にはトリス・ウィスキーを発売する。同社のサントリー・ウィスキー発売、大日本果汁（ニッカ）の設立などは昭和に入ってからの出来事である。

デパート

1920年には日本橋に丸善、三越、白木屋、松坂屋などのデパートが出店していた。設備的には現在のデパートと同じような外観になっており、エレベーター、エスカレーターもあった。デパートの食堂もショーウインドウがあるなど斬新であった。

Market 市場

関東大震災で日本橋魚市場などの江戸時代からあった市場は大きな打撃を受け、また従来より増大する流通に対処しきれていなかったこともあって移転が決定された。

築地に臨時市設魚市場、本所横網に臨時市設江東青果物市場が開設され、これが1935年に中央卸売市場が開設されるまで継続された。

並行して市設江東青果市場（1927年）、そして秋葉原駅前に市設神田青果市場（1928年）が開場した。

娯楽

Entertainment

1920年代になると、東京は「モダン都市」と呼ばれるようになり、さまざまな娯楽文化を生み出すようになった。娯楽の中心はなんといっても銀座と浅草であった。

庶民の娯楽の中心地は浅草で、浅草寺、浅草観音、仲見世、浅草六区の興行街（芝居小屋、見せ物小屋、映画館……当時は活動写真といった）などでにぎわっていた。六区と呼ばれる地域には、各種の芝居・見せ物小屋が集まっていた。1921年（大正10年）ごろには、娘義太夫の江戸館、玉乗りと浪花節の大盛館、歌舞伎・新派・新国劇などを上演する公園劇場・御国座・常盤座、曽我迺家五九郎一座の観音座、浅草オペラと呼ばれたオペレッタで人気を集めた金竜館、それに多数の映画館があった。大正時代は浅草オペラの全盛期で、田谷力三、清水金太郎などが活躍し、「カフェーの夜」（音楽：佐々紅華）など多くの作品が上演された。ペラゴロと呼ばれる熱狂的なファンも出現した。浅草には、水族館の2階で旗揚げしたカジノ・フォーリー、花屋敷などもあった。

震災後は銀座が東京一、日本一の盛り場となった。丸の内にオフィス街ができ、霞ヶ関界隈に官庁街が神田方面から移ってきたのである。銀座の代表的な娯楽は帝国劇場（オペラなどが上演された）や百貨店、れんが街の商店、カフェーなどであり、中流から上流の人々を引きつけ、「銀ぶら」という流行語が生まれた。

そのほか日本橋、神田が震災前からの盛り場で、続いて中央沿線の郊外が住宅地として開発されると、新宿が宿場町から一変して盛り場となった。

映画

1920年代は日本映画が大衆の生活に浸透した時代であった。1916年に東京で68館だった映画常設館は1927年には202館に達した。1920年代は無声映画の最盛期であり、近代文化は映画文化とまで言われるようになる。

1914年に天然色活動写真株式会社が創立され、レコード式の発声映画の『末広』、『本朝二十四孝』、さらに天然色映画『義経千本桜』が封切られていたが、1920年代になると1923年の『船頭小唄』（「おれは河原の枯れすすき……」のフレーズで知られる）、1924年の『篭の鳥』のヒットにより、次々と作品が生まれてゆく。震災後になると、「乱闘物」、「反逆物」と呼ばれる一連の時代劇の隆盛を見る。これらの時代劇の主人公は身分の低い武士が多く、世をすねたニヒルさがうけるようになった。1930年代になると『何が彼女をそうさせたか』といった傾向映画（プロレタリア文学の影響を受けた映画）が流行するが、1932年には内務省の思想統制によって姿を消す。一方で小津安二郎『東京の合唱』（1931年）などの「小市民映画」ともいえる傾向の作品が中間層に支持された。また1931年の『マダムと女房』を皮切りに時代はトーキーの時代となる。

1929年に有楽町の邦楽座、新宿の武蔵野館がトーキー映写機をいち早く備えた。それに浅草と新宿の松竹座が続き、同じ年には全国の主要都市にも最初のトーキー映写機が登場した。

映画館街といえば、浅草六区である。千代田館・電気館・日本館・三友館・富士館・大勝館・帝国館・大東京・キネマ倶楽部などがあり、その看板群は壮観だった。

それに対し新しく台頭してきたのは数寄屋橋周辺で、収容数4千人を誇る日本劇場にはホールだけでなく、地下プール、娯楽室、大食堂などを備えた大娯楽施設だった。さらに日比谷劇場、銀座劇場、東京劇場など3千人級の映画館が誕生した。

また東京各地にはセカンド・ラン、サード・ランを上映する映画館もあった。

当時の主な映画

1925年：『ノートルダムのせむし男』（アメリカ）主演ロン・チェイニー。

1925年：『戦艦ポチョムキン』（ソ連）監督エイゼンシュタイン。上演禁止。『オペラ座の怪人』（アメリカ）主演ロン・チェイニー。『ロスト・ワールド』（アメリカ）特撮ウィリス・オブライエン。

1926年：『メトロポリス』（ドイツ）監督フリッツ・ラング。『キートンの大列車強盗』（アメリカ）主演バスター・キートン。

1927年：『忠次郎旅日記』、『真珠婦人』、『カルメン』（フランス）

1928年：『鞍馬天狗』。『踊る娘たち』（アメリカ）主演ジョーン・クロフォード。『サーカス』（アメリカ）チャーリー・チャップリン。

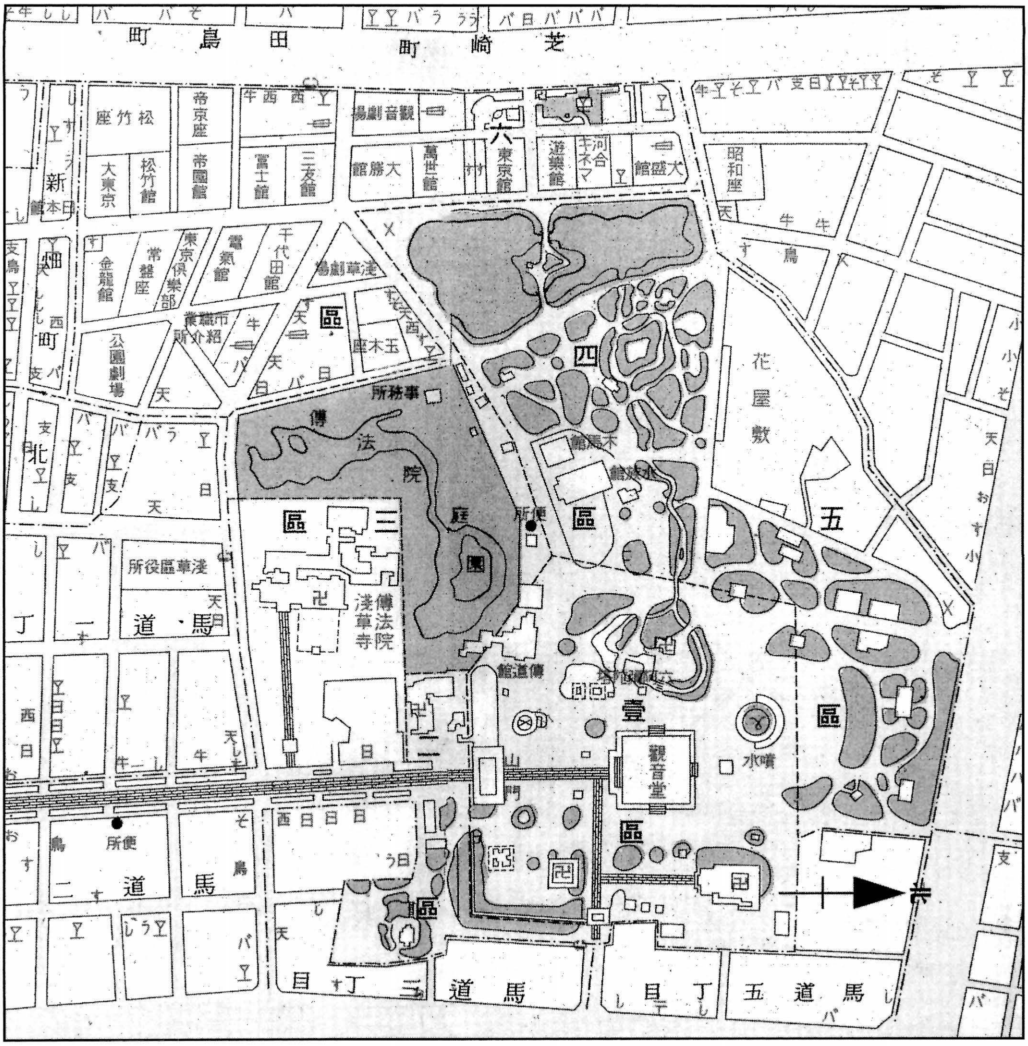
1929年：『キートンの結婚狂』（アメリカ）主演バスター・キートン。『肉体と悪魔』（アメリカ）主演グレタ・ガルボ。『鉄仮面』（アメリカ）主演ダグラス・フェアバンクス。

1930年：『アジアのあらし』（ソ連）監督プドーフキン、10月浅草松竹座封切。『西部戦線異常なし』（アメリカ）ユニバーサル制作の2時間50分の大作、10月邦楽座封切。『巴里の屋根の下』（フランス）ルネ・クレール監督の最初のトーキー。『大地』（ソ連）。

1931年：『モロッコ』（アメリカ）監督ス



花屋敷入口



1931年の浅草（『ポケット大東京案内』より） 映画館、バー、カフェーが建ち並んでいる。

タンバーグ、主演ゲイリー・クーパー、マレーネ・ディトリッヒ、2月邦楽座封切。『嘆きの天使』監督スタンバーグ、主演マレーネ・ディトリッヒ、トーキー、5月邦楽座封切。『マダムと女房』（日本）監督五所平之助、主演渡辺篤、田中絹代。日本最初のトーキー。8月帝国劇場封切。『ル・ミリオン』監督ルネ・クレール、9月邦楽座封切。

1932年：『三文オペラ』監督G.W.パプスト、主演ルドルフ・フォルスター。2月邦楽座封切。『自由をわれらに』監督ルネ・クレール、5月帝国劇場封切。『太平洋爆撃隊』（アメリカ）監督ジョン・ヒル、主演ウォーレス・ベアイー、クラーク・ゲーブル、8月帝国劇場封切。『今晩は愛して頂戴ナ』監督ルーベン・マムリーン、モリス・シュヴァリエ、ジャネット・マクドナルド共演の音楽喜劇映画、音楽ファンに好評を博した。10月帝国劇場封切。『バード南極探検』アメリカのバード少将による南極探検の記録映画。

1933年：『伊豆の踊り子』監督五所平之助。『制服の処女』監督レオンチーネ・ザーガン、主演ドロアテ・ウィーク、寄宿舎の同性愛事件を扱った。2月帝国劇場封切。『海盤車（ひとで）』監督マン・レイ、2月邦楽座封切。『人生謳歌』（ドイツ）監督アレキシス・グラノフスキー、最初のトーキー。3月邦楽座封切。『マルガ』監督クライドE.エリオット、マレー探検記録映画、3月武蔵野館封切。『パリーベルリン』（独仏合作）監督ジュリアン・デュヴィエ、主演ジョゼット・ベー、4月邦楽座封切。『パリ祭』（フランス）監督ルネ・クレール、トーキー、4月帝国劇場封切。

1934年：『街の灯』主演・監督チャップリン、1月日本劇場封切。『にんじん』（1932）原作ルナール、監督デュヴィヴィエ。5月帝国劇場封切。『エノケンの酔虎伝』PCL作品。監督山本嘉次郎、主演榎本健一、5月日比谷映画劇場封切。『居酒屋』原作ゾラ、監督ルーデス、主演ノロ、5月日本劇場封切。『忠臣蔵』日活太秦作品、脚本伊丹万作、監督伊藤大輔、主演大河内伝次郎、鈴木伝明、山田五十鈴、片岡千恵蔵、5月日本劇場封切。

演劇

映画が登場する前は「芝居」が娯楽の中心だった。午


日本劇場（数寄屋橋）

前中から夜中までほとんど一日がかりで、食事をとりながら芝居を見物することかつては普通のことだった。1920年代になると、人々はテンポを求めたためか劇場も現代のような開演方法が普通になる。

1925年1月に外観を桃山風にして再建開場した歌舞伎座は東京の劇場の顔である。観劇料は高いが、歌舞伎を主体に一流の芸能が楽しめる。1911年に完成した帝国劇場は、ルネサンス風フランス式5階建、1,700の客席はすべていす席、オーケストラ・ボックスを持つ日本最初の完全な洋式劇場であった。旧来の興行方法を廃し、場内での飲食を禁止、切符制度による1か月単位の興行などの近代的な方式で興行が行なわれた。

ほかに震災後復興または新しく建設された主な劇場は、1924年に本郷座・演伎座・松竹座・市村座・邦楽座・築地小劇場、1925年に新橋演舞場、1928年に浜町の明治座、1930年に大阪四ッ橋の文楽座や東京劇場、1932年に大阪歌舞伎座、1933年に有楽町の日本劇場、1934年に東京宝塚劇場、1935年に有楽座、1937年に浅草の国際劇場などが次々に竣工した。大正から昭和へかけて、歌舞伎・新派・新国劇・歌劇・バレエ・新劇・文楽や舞踊などが、上記の劇場はもとより巡業先の各地の劇場やホールで、撩乱たる多様化と繁栄の時代を迎えたのである。

レビューショー

日本語のレビューはフランス語のルビュー（Revue）の転化したもので、もともと「世情を諷笑する」の意味がある。フランスでは19世紀末からキャバレーやサーカス、カフェーなどで行なわれていた。

日本でレビューを最初に取り入れたのは1913年に箕面有馬電車（現阪急電鉄）の専務だった小林一三が結成した宝塚少女歌劇団である（最初は少女唱歌隊といった）。彼女たちの繰り広げる甘いロマンと感傷をうたいあげる音楽劇は少女たちをとりこにした。

それに対抗してつくられたのが松竹少女歌劇団で、1929年に初の単独上演『東京踊り』が大人気となりその基礎を固めた。踊りを中心にした、宝塚が貴族趣味とするなら、下町趣味といったものであった。

この2つの少女歌劇団のほかに男女混合のレビュー団が浅草、新宿の盛り場を舞台に映画館の専属として活躍した。浅草電気館の根岸歌劇団、新宿武蔵野館には高田雅夫舞踊団と川上貞奴の舞踊団、日活館チェーンには東京少女歌劇団が出演した。

そんななか1929年に浅草に開場したカジノ・フォーリーはレビューとボードビル（歌入劇や通俗的な喜劇、舞踊、曲芸、またはそれらを取り混ぜながら演じる寄席演芸）の両要素を取り入れ、エノケンらの人気者を輩出した。

寄席

江戸時代からの民衆娯楽だった寄席もこのころでは人気が下がっている。若手の落語家のなかにはジャズやレビューの真似をしたりする者もいたという。

席亭には神田の立花亭、花月、人形町の末広亭、浅草の金車、橘館、上野の鈴本、四谷の喜よし、神楽坂の演芸場、牛込亭、麻布の十番倶楽部、根津の歌音本、深川の常磐亭があった。これらの席を交代で睦派（文楽、小文治など）と協会派（小さん、金馬など）が打っていた。

盛り場 Amusement Quarter

カフェー

当時の社交の場としてはカフェーが重要だった。ちょうどイギリスにおけるクラブのような形で使われ、文化人、知識人がこぞって出入りした。明治・大正時代カフェーはフランスのそれにならったものだったが、今日におけるレストラン、喫茶店、クラブなどの要素を併せ持っていた。昼間は喫茶・洋食を、夜は酒類を供し、上品な雰囲気と白いエプロン姿の女給が売りものだった。コーヒーや比較的手軽な洋食を巷間に広めたのもカフェーであるといってよいであろう。　震災後は純喫茶と女性によるサービスを主とする店への二分化が進んだ。後者は昭和初期のエロ・グロ・ナンセンスの風俗の担い手となっていく。1929年の警視庁の調べでカフェーは6,187軒にも及んだ。

有名なカフェーとしては銀座の「ハル」、「プランタン」、「ライオン」、「タイガー」、「クロネコ」、「キリン」、浅草の「オリエント」、「広洋軒」、上野の「菊屋」、「世界」、「三橋」などがあった。銀座のプランタンなど今日まで営業を続けているものもある。

神保町近くに出現したカフェー街は学生向けの名前が特徴だった。「ザンバ」、「センチメンタル」、「カナリ


銀座の一風景



バー、カフェーの宣伝用マッチ
(『Japanese Modern』より)

ヤ」、「スズラン」など白昼から蓄音機を流し、学生、女学生がたむろした。

新宿武蔵野館の周辺にもカフェー街が出現し、盛り場らしい照明や構造などは、俗っぽいが陽気な新宿らしさがあった。

ダンスホール

「白熱した一塊となって踊っているダンスホールの男女の群れ」は若者の憧れとなった。カフェーと違って人前でどうどうと女性の手を握り、踊ることができるというわけである。ただし、ダンスホールはもともと社交の場であり、古いホールでは品のない探索者はつまみ出されるかもしれない。

ダンスホールが最初に出来たのは1919年(大正8年)で、鶴見の「花月園」内にダンスホールが作られた。京橋の「東京舞踏研究所」は古い歴史をもつ社交的ダンスホール、人形町の「ユニオン」はキャバレー式の享楽的な踊り場で入場するのに1円かかった。赤坂の「フロリダ」はその中間に位置するものだった。新宿の「国華」は退廃的な雰囲気だったというが、実態はわからない。そのほか「銀座ダンスホール」などが次々登場、帝国ホテルのバンケットホールでも毎週水・土曜日にはダンス大会が開かれた。しかしあまりに猛烈に流行しすぎたため、ついには警視庁により取締りが行なわれるようになり、1925年には入場者が住所・氏名・職業などを台帳に記入するよう義務づけられたほか、警視庁の許可を得ていない店での午後10時以降の営業が禁止された。さらに1928年(昭和3年)には、18歳未満の男女はダンスホールへの立ち入りを禁止されるようになった。

ダンスホールは専用のジャズ・バンド(ハワイやフィリピン出身者もいた)を雇い、また数十人のダンサーをかかえるところもあった。

東京のダンスホールは1940年10月31日にいっせいに閉鎖されることになる。

ミルクホール

ミルクホールは1897年(明治30年)、東京神田に初めて登場した。その名のとおり牛乳の一杯売りをするものであったが、パンなど軽食を併せて販売した。店には各種の新聞が置かれ、学生たちは新聞閲覧、友人との歓談、勉学の場として大いに利用した。カフェーに比べ、より今日的な喫茶店の役割を果たしていたようである。

スポーツ

Sports

野球、テニス、サッカー、水泳などは今日のように人々の関心を集め、試合には観客も多く集まるようになった。野球は大人気で、特に六大学リーグが人気を集めた。早慶戦はその黄金カードで前夜からグラウンドの前に詰めかけ野宿する者もいたという。試合はラジオで中継され、ラジオ屋の前には試合経過を聞く人々が集まった。

1928年のアムステルダム・オリンピックで織田幹雄が三段跳びで金メダル、人見絹枝が女子800mで銀メダルを獲得すると、オリンピックも人々の関心を集めるようになる。

大相撲は両国の国技館で春(1月)、夏(5月)の年2回、一場所10日間の相撲興行が行なわれていた。「一年を二十日で暮らすいい男」というわけである。場所の回数が増え始めるのは戦後のことである。

音楽

Music

1924年には大阪の灘万カフェーに日本最初のジャズ・バンドが生まれ、各地に開かれたダンスホールには蓄音機が置かれて輸入のジャズ・レコードが使われていた。ジャズはこうして日本でも流行曲の一分野を占めるようになった。

1927年宝塚少女歌劇は「モン・パリ」を上演。これは1925年にヨーロッパで流行した歌の翻訳で、世界の流行がそのまま日本でも流行するようになった。1927年ごろになると、ビクター、コロンビア、グラモフォンといった会社が日本でレコードをプレスするようになり、それまでの小唄、浄瑠璃、民謡調の流行歌は次第に廃れ、日本の流行歌は西洋音楽調になった。

当時の主な流行歌

1921年:「船頭小唄」
1924年:「籠の鳥」、「月は無情」
1928年:「波浮の港」、「当世銀座節」、「椿」、「道頓堀行進曲」、「モン・パリ」
1929年:「東京行進曲」、「君恋し」
1931年:「酒は泪か溜息か」、「影を慕ひて」、「わたしこの頃憂鬱よ」、「丘を越えて」
1932年:「天国に結ぶ恋」
1933年:「東京音頭」、「サーカスの歌」

Sources of Information
情報源

出版、放送、図書館、研究所、社交クラブ、情報を知っている可能性のある人物などについて。

Publishing
出版

新聞

明治・大正時代の新聞には今日のそれに比べて小規模なものが多かった。ほかのマスメディアが比較的未発達であった大正・昭和初期には、新聞報道の比重は現代に比べてかなり大きいものであった。それに加えて各新聞社が独自の政治的、社会的、思想的立場を保って自社の論説を展開する点に当時の新聞の特徴があった。社説や論説記事に各新聞のカラーが強烈に反映されていたのである。読者は今日とは違った意味でおのおのが愛読誌を持ち、多数の新聞を読んだのである。著名な研究者、思想家、文学者が紙面に登場することも多く、新聞は世論に対して大きな影響力を持っていた。

それだけに政府の取り締りも厳しく、記事の差し止めや新聞自体の発禁処分を受けることも少なくなかった。場合によっては社員、編集部員の入れ替えを余儀なくされることもあった（1918年の白虹事件における大阪朝日新聞社の社長、幹部社員の退社）。

当時の代表的な新聞には、東京朝日、大阪朝日、東京日日、国民、報知、万朝報、東京毎日、大阪毎日、読売、などがあった。また、英字新聞には、The Japan Times（1897年、日本人が経営・編集して創刊した）、The Japan Advertiser、The Japan Chronicle（軍部に最も嫌われていたという）があった。1940年、The Japan Timesはほかの外国人主宰の外字新聞をすべて吸収して現在に至る。

大手の新聞社は飛行機、自動車を使って機動性に富んだ取材活動を行なった。また、新聞社専属カメラマンはほとんどおらず、製版所がカメラマンを雇って写真を撮り、それを新聞社に買い上げてもらうという方法をとっていた。

雑誌

当時は新聞と並んで雑誌も大きな影響力を発揮していた。特に有名であったのは総合雑誌の『中央公論』（1886年創刊。当初は『反省会雑誌』と題した）と『改造』（1919年創刊）で、当時の世論をリードした。少なくとも知識階級を自任するなら、この二誌を読まねば時代に遅れるというような雰囲気でさえあったようである。ちなみに1920年当時の『中央公論』の価格は60銭。『改造』もほぼ同価格で、両誌とも月刊であった。

ほかにもいわゆる硬派の雑誌として、河上肇主催の『社会問題研究』、長谷川如是閑の『我等』などが発行されていた。明治時代から発行されている雑誌には『太陽』、『東洋経済新報』、『実業之日本』、『婦人世界』、『婦人之友』、『講談倶楽部』、『少国民』などがあった。

女性向け、子供向けの雑誌が多く創刊されたのも大正時代の雑誌出版の特徴である。婦人雑誌としては『婦人公論』、『婦人倶楽部』などが、子供向け雑誌としては『少年倶楽部』、『少女倶楽部』、『赤い鳥』、『子供の科学』、『少年少女譚海』、『小学五年生』、『小学六年生』などが発行されていた。

『週刊朝日（旬刊朝日）』、『サンデー毎日』（両誌とも1922年創刊）、『アサヒグラフ』（1923年創刊）といった週刊誌や探偵小説誌『新青年』、文芸雑誌『文芸春秋』、カメラ雑誌『アサヒカメラ』、ラジオ・無線雑誌『無線と実験』、映画雑誌『キネマ旬報』なども登場した。

1925年に創刊された大日本雄弁会講談社の『キング』は、イラストや写真ページを並べ、本文には成功美談や道徳訓などのノンフィクションと大衆小説を掲載した。創刊号の部数は74万部に達し文化の一翼を担うに至った。

書籍

円本（えんぽん）は昭和初期に多くの出版社から、刊行された全集本の総称で、定価1円のものが多かったところから、円本と呼ばれた。はしりは改造社で、『現代日本文学全集』として、1926年12月に第1回配本『尾崎紅葉集』を出版



雑誌の広告
(『Japanese Modern』より)
雑誌は言論や文化をリードする存在になった

した。当初は全37巻別巻1冊の予定であったが、予約読者が23万人(のちに40万〜50万人)にのぼったので、全62巻別巻1冊に拡大した。この成功を見て1927年3月、新潮社は『世界文学全集』全38巻(のちに19巻増刊)を刊行し、48万人の予約者を獲得した。ほかの各社もこれにならい、3月に春秋社『世界大思想全集』全126巻、5月に平凡社『現代大衆文学全集』正続60巻、6月に春陽堂『明治大正文学全集』60巻、28年11月に講談社『講談全集』12巻と続いた。そのほか、戯曲、美術、地理、読物など各分野からも円本企画を打ち出し、ついに『漱石全集普及版』20巻(岩波書店)、『菊池寛全集』正続22巻(平凡社)などの個人全集にまで及んだ。やがて円本は急速に飽きられ、30年ごろには終わりを告げた。

円本の功績は、明治・大正の文学遺産を系統づけたこと、廉価販売により読者層を広げたこと、作家、評論家の生活を安定させたことなどがある。円本によって学芸の大衆化、出版業界の近代化が一気に促進された。

ラジオ

Broadcasting

日本における本格的ラジオ放送は1925年3月から開始された。東京放送局(JOAK)が3月22日に仮放送をスタート。芝区愛宕山放送所からの本放送は7月12日から始まった。続いて、大阪放送局(JOBK)、名古屋放送局(JOCK)が開局する。この3局は15年8月に統合され、日本放送協会が発足することになる。

その後、1928年には東京・大阪両放送局の発信出力アップ、札幌・仙台・広島・熊本の各放送局の開局などによって、11月5日、ラジオの全国ネットが実現する。完成なった全国ネット初の番組は昭和天皇即位の大典記念番組であった。

受信器

当時の受信器はラッパ型のスピーカーを備えたものだったが、大部分の聴取者は探り式鉱石受信器(鉱石ラジオ)を利用し、ヘッドホンで放送を聴いた。傘ラジオ(傘にラジオを仕込み、イアホンで聴く)、携帯用ラジオ(木製の箱に取っ手がついたもので、現代の携帯用ラジオのようには小型化されていない。持ち運びが比較的容易という程度のもののようである。側面の蓋を開くと内部にアンテナ、ダイヤル、スピーカーなどが収められている)なども登場した。

番組内容は多彩で、ニュース・天気予報・音楽番組(クラシックから歌謡曲、長唄、尺八演奏まで)・ラジオドラマ・浪曲・子供の時間・料理番組・教養講座などが放送された。

Library of History 歴史上の図書館

古代の日本には聖徳太子の夢殿、中務省の図書寮、東大寺などの大寺に付設された経蔵、さらには知識人の私的な文庫などがあった。

金沢文庫は13世紀後半、金沢実時によって創設された文庫で、とりわけ3代貞顕の集書努力により大いに充実した。金沢氏滅亡後は菩提寺である称名寺の管理にゆだねられた。旧金沢文庫所蔵本には国宝、重要文化財に指定された貴重書も少なくない。

足利学校は、関東管領上杉憲実が15世紀半ばに一門の子弟のための教育機関として再興したもの。初代の庠主(校長)快元は易学の大家で、教育内容は儒学中心であったが、とりわけ周易を重んじ、部将たちに卜筮をもって仕える者を養成したといわれる。後年徳川家康に仕える天海もここで修学している。蔵書は1725年の目録によると国書125冊に対し、漢籍2,056冊、仏典714冊と記されている。

江戸時代の文庫

家康は林羅山に命じて駿府城内に文庫をつくらせた(駿河文庫)。のちにこの蔵書は三分されて尾張の楮左文庫、水戸の彰考館文庫、紀州の南葵文庫となる。なお家康は江戸城内にも、1602年(慶長7年)、富士見亭文庫なるものをつくらせているが、のち場所を移して紅葉山文庫となった。その蔵書は宮内省図書寮部などに移管されている。このほか幕府の直轄学校昌平黌に文庫が併置され、紅葉山文庫の本も何度か移されている。

また、各地の藩学付属の文庫、大名の個人文庫にも注目すべきものがあり、前者では尾張の明倫堂、熊本の時習館、米沢の興譲館、鹿児島の造士館などが、後者では前田家の尊経閣文庫、蜂須賀家の阿波国文庫などが知られる。

通信社
News Agency

1892年創立の帝国通信社（帝通）は日清・日露戦争を通じて業務を拡大、1901年創立の日本電報通信社（電通）とともに日本の二大通信社として競争していた。第1次大戦勃発直前の1914年、ロイター通信社と結ぶ国際通信社が生まれ、1926年東方通信社を合併して日本新聞聯合社（聯合、1928年新聞聯合社と改称）を組織、帝通の没落とともに、電通と激しく競争した。

しかし、国際情勢が緊迫するにつれて、（日本に有利なニュースを流す）強力な国家代表通信社設立の要望が強まった。1936年1月政府のあっせんによって同盟通信社（同盟）が誕生、独占的通信社となった。全国の日刊新聞社と日本放送協会を加盟社とした。職員は当初約1,000名（解散時には6,000名に上った）。太平洋戦争の進展に伴い、東洋における史上最大の通信社となった。東亜通信網は外地であった朝鮮、台湾、樺太（サハリン）、内南洋はもちろん、華北、蒙疆（もうきょう）、華中、華南、フィリピン、インドシナ、タイ、ビルマ（現ミャンマー）、シンガポール、マレーシア、スマトラ、ジャワ、ボルネオ、セレベス、小スンダ、ニューギニアに及び、これら各地に設けられた同盟の支社、支局を結ぶ無電連絡網によって東亜広域（大東亜共栄圏）のニュースの交流が行なわれた。

また満州には満州事変の翌1932年12月に満州国通信社（国通）が設立された。

図書館・博物館・研究所
Library and Private Collection

1872年（明治5年）政府は、旧昌平黌（しょうへいこう）の地に書籍（しょじゃく）館を設ける。1874年これは浅草に移され浅草文庫として、閲覧料1日1銭で開館したのち、1880年に東京図書館と改称され、1885年上野公園内に落ちついた（上野図書館）。1896年帝国議会は、帝国図書館設立案を通過させ、翌年東京図書館を改組して帝国図書館が設立された。帝国図書館は67万冊という日本一の蔵書数を誇っている。

大正期の図書館

大正期に入ると、公共図書館は大きく発展することになった。それは大正天皇の御大典の記念事業として、全国の主要都市に公共図書館が数多く設立されたからである。東京市立の主な図書館は日比谷図書館、深川図書館、一橋図書館、京橋図書館などがある。私設のものとしては東洋文庫があげられる。これは岩崎男爵家の所蔵したもので、東洋関係の文献2万4千冊が収められ、スエズ以東随一の秘庫といわれる。大学付属の図書館の一つ東京帝国大学図書館は、60万冊の蔵書を持つ。

関東大震災では、上野図書館、日比谷図書館、早稲田大学図書館、中央大学図書館では図書の被害がなかったが、明治大学図書館や東京商科大学図書館では 貴重な書籍を多数焼失した。特に東京帝国大学では図書館に猛火が侵入し、幕府資料等76万冊余りを焼失し、わずか1万冊を残すのみという壊滅的な被害を受けた。

博物館

東京帝室博物館は上野公園にある宮内省統轄の博物館で、古今の逸品が保存されている。奈良の正倉院と並ぶ宝物殿。遺物、武器、服飾、儀式、彫刻、書蹟など非常に多岐にわたる。

研究所

自然科学関連の研究所は国、あるいは帝国大学の施設が充実しているが私設のものもある。

理化学研究所（本郷区）

1925年に政府・民間の寄付によって設立された。23の研究室に数百名の研究員を擁し、無数の発明発見を成し遂げている。長岡半太郎博士、鈴木梅太郎博士など世界的な権威が研究を行なっている。

東京天文台（三鷹村）

1904年から1924年にかけて麻布飯倉から移転してきた。子午儀室や赤道儀室などの奇怪なドームが点在している。1929年、口径23インチの赤道儀が到着した。



伝染病研究所（芝区白金台）

東京帝大付属。伝染病全般にわたる権威機関。付属病院もある。

北里研究所（芝区白金三光）

細菌学の権威北里柴三郎博士（1852～1931）が設立。やはり伝染病の権威機関。

地震研究所（東京帝大構内）

東京帝大付属。

航空研究所（目黒町）

東京帝大付属。

会員制の社交クラブ
Joining A Club

イギリスの社交クラブに範を取り、特定の大学の同窓生などの仲間を中心に作られた親睦団体があった。懇親のための場所を持ち、人と会ったり、飲食をしたりする社交の場となっており、つてがあれば有力な情報源、パトロンなどを見つけることができるかもしれない。

交詢社（こうじゅんしゃ）

交詢社は慶応義塾出身者を中心とした社交クラブ。1880年（明治13年）福澤諭吉が提唱して結成。慶應義塾出身者が中心だが、一般の加入者もあった。「交詢雑誌」を刊行したり、護憲運動の拠点ともなった。明治時代から「日本紳士録」を刊行している。銀座6丁目にクラブの本拠があり、交詢社通りという地名にもなっている。食堂とロビーに限り女性の入室を認めている。

東京倶楽部

東京倶楽部は条約改正を目指す欧化政策の一環で井上馨によって外国人との融和交際を目的として1884年(明治17年)に開設された。当初は鹿鳴館をクラブハウスとしたが、1912年(大正元年)からは麹町三年町にある赤煉瓦2階建の建物を使っている。政財界のトップクラスの人物が会員で、英語のみ使用が許されている。女性はクラブに出入りできない。

社団法人学士会

帝国大学出身者と、それぞれの大学で教授、助教授ないし学長の職にある人たちの、大学の枠を超えた同窓会組織。神田錦町に学士会館を持っており、会員の学会活動や同窓会などに利用されている。

日本工業倶楽部

1917年、有力実業家により「工業家が力を合わせて、わが国の工業を発展させる」ことを目的として創立。初代理事長は三井の団琢磨氏。創立後は、重要経済問題、労働問題などに関して調査活動および政府への建議を行なった。

そのほか政治的なクラブも数多く創立されている。一般の探索者は、カフェーやダンスホールなどが社交の場となるだろう。



交詢社ビル(現状)
建て替えの際に当時の壁面の一部が残された



日本工業倶楽部(現状)
建て替えられたが、当時の姿を残している



学士会館(現状)
日本のエリートが集った
(1928年完成)

National Holiday 祝日

祝日には役所、学校などの公的機関は休みになった。

1月1日	四方拝	天皇が早朝に、天地四方を拝する。
1月3日	元始祭	歴代皇霊の鎮祭を行なう儀式。
1月5日	新年宴会	宮中で行なわれる新年の祝賀行事。
2月11日	紀元節	神武天皇即位日。
3月21日	春季皇霊祭	春分の日に皇室が歴代天皇・皇后・皇族などの皇祖の神霊を祀る。
4月3日	神武天皇祭	神武天皇崩御の日。
4月29日	天長節	昭和天皇の誕生日。
9月4日	秋季皇霊祭	秋分の日に皇室が歴代天皇・皇后・皇族などの皇祖の神霊を祀る。
10月17日	神嘗祭	その年に収穫した新しい米で作った神酒・神せんとを伊勢神宮に奉る。
11月3日	明治節	明治天皇の遺徳を仰ぐ。
11月23日	新嘗祭(にいなめ)	天皇が新穀を天神地祇に勧めて神を祀り、自らも食す。
11月25日	大正天皇祭	大正天皇の崩御の日。

その他、4月6日の地久節(皇后誕生日)、3月10日の陸軍記念日、5月27日の海軍記念日、そして靖国神社の春と秋の例大祭などは大きな催しが行なわれた。

興味深い人物

Personalities

鮎川義介(1880〜1967)

東京帝国大学電気工学科卒業後、芝浦製作所に一職工として入社、さらに渡米して実地に可鍛鋳鉄の製造技術を学ぶ。1910年、戸畑鋳物を創業。翌年持株会社共立企業を設立、1928年に日本産業株式会社(日産)に改組。日本鉱業、日立製作所、日本水産、日産自動車などの有力会社を傘下に持つ日産コンツェルンを創設した。1937年ごろから軍部と提携して満州に進出し、満州重工業開発株式会社を中心に大陸開発を行なった。

芥川竜之介(1892〜1927)

大正時代の文学者で、短編小説集『羅生門』『傀儡師』の発刊により文壇的地位を確立した。彼の主知的リアリズムの手法は大正時代のインテリゲンチャの最高峰とされ、日本文学史上にその名をとどめることになる。しかし、1923年(大正12年)ごろから健康を損ない、さらに虚無的孤独感の末、1927年(昭和2年)5月、仕事場にしていた帝国ホテルで自殺未遂騒ぎを起こし、同年7月、田端の自宅で致死量の睡眠薬をあおいで自殺を遂げた。

浅野和三郎(1874〜1937)

日本の心霊研究のパイオニアの1人。海軍機関学校の英語の教官から、大本教の幹部をへて心霊研究の道に入った。

甘粕正彦(1891〜1945)

陸軍軍人、のち満州国の要人。仙台市生れ。1912年陸軍士官学校卒、1921年憲兵大尉となる。1923年9月東京麹町憲兵分隊長のとき、関東大震災の混乱に乗じて大杉栄らを殺害し、軍法会議で懲役10年の判決をうける(甘粕事件)。1926年仮出所しフランスに渡る。1929年帰国後大川周明の手引きで満州に渡り、満州事変に際し関東軍に協力、のち満州国民政部警務司長、協和会中央本部総務部長、満州映画協会理事長などを歴任。敗戦直後の1945年8月20日新京で自決。

石原莞爾(1889〜1949)

軍人。陸軍大学校卒業。陸大教官などを経て1928年関東軍参謀。日蓮宗信仰と欧州戦史研究とに基づき、世界最終戦争論を唱え、第一段階として満州事変を指導した。1935年参謀本部課長となり、「重要産業五ヵ年計画」など、最終戦争の見地から日本と満州国を一体とした総力戦体制の確立に力を注いだ。1937年蘆溝橋事件が起きると、構想実現のために戦闘不拡大を主張し、参謀本部作戦部長から関東軍参謀副長に左遷された。

石原純(1881〜1947)

東北帝大教授。物理学者。相対性理論を日本に紹介し、岩波書店の『科学』の出版にもたずさわった。

泉鏡花(1873〜1939)

小説家。1891年尾崎紅葉の門人となる。1895年『夜行巡査』、『外科室』を当時最大の文芸誌の一つであった「文芸抑楽部」に発表するに及んで、新進作家として脚光を浴びる。やがて『高野聖』(1900)などで人気作家となる。能楽や江戸文学を素養とする鏡花の世界は、華やかな色彩性と夢幻性を併せ持ち、『草迷宮』(1908)など幻想的な作品を多く発表した。その一方で『婦系図』(1907)などの風俗性の濃い作品でも優れた業績を示した。さらに大正期には戯曲『天守物語』(1917)などで独特の幻想世界を繰り広げた。

井上円了(1858〜1919)

仏教哲学者、教育家。東洋大学の創設者。心霊現象の科学的、批判的研究の先駆者。1886年(明治19年)に「不思議研究会」を結成。1893年に『妖怪学講義』を発表した。

海野十三(1897〜1949)

本名、佐野昌一。「日本SFの父」とも呼ばれる。彼は早稲田大学の理工学部を卒業したのち、逓信省電気試験所に勤務し、研究のかたわら科学雑誌に小説を書き始めた。そして、1928年(昭和3年)『電気風呂の怪死事件』を発表して推理文壇に登場した。以後、彼は科学小説と探偵小説の分野で活動し、1935年ごろから少年向けの科学冒険小説を書いて多数の愛読者を集め、後年の日本SF界興隆の基礎を築いた。

江戸川乱歩(1894〜1965)

日本におけるもっとも有名な推理小説家である彼は、名探偵明智小五郎の生みの親である。本名を平井太郎といった彼は、早稲田大学卒業後、夜泣きそば屋から新聞社の広告部員まで多彩な職業を転々としていたが、失業中の1922年(大正11年)にアメリカの作家、エドガー・アラン・ポーをもじってつけた筆名で書いた短編『二銭銅貨』、『一枚の切符』により探偵文壇に登場した。彼の初期の短編群は日本の探偵小説の一つの頂点をなしたが、その後猟奇趣味がこうじて、エロ・グロの傾向が強い作品を書くようになった。『怪人二十面相』などの少年ものにも手を染めて人気を集めた彼だったが、1939年(昭和14年)『芋虫』が軍部ににらまれて発禁処分となったため、一度は引退を決意した。戦後は長編『化人幻戯』などを発表したが、むしろ研究発表や新人の育成に力を注いだ。なお、戦後日本に初めてH.P.ラヴクラフトを紹介したのも彼であった。

エノケン(榎本健一)(1904〜1970)

浅草オペラ全盛の1922年(大正11年)に根岸歌劇団のコーラス部員として初舞台を踏む。関東大震災で浅草の劇場は壊滅し、京都嵐山で何人かの仲間の団員と組んで野外コントを上演したりサイレント映画に出演する。

東京が復興してきたところで彼は浅草に戻り、1929年浅草公園水族館の2階のレビュー、カジノ・フォーリーに参加する。その後第2次カジノ・フォーリーの中心となった。水族館には毎日大勢の人が詰めかけ(水族館の

入館料を払うと「余興」のカジノ・フォーリーが見られる仕組み)、客席は連日満員だったという。

榎本はその後、この水族館を出て観音劇場、玉木劇場と移動し、やがて浅草オペラ館で「ピエル・ブリアント」を結成。幾多の曲折を経て、1932年(昭和7年)11月からエノケン一座となり、浅草や新宿の松竹座に出演。1934年、PCL(のちの東宝)と映画出演契約を結び、人気は全国的なものとなった。

従来の日本の伝統的な人情道徳喜劇に対し、エノケンのアクロバチックな体技を駆使した「見る」笑いは、歌と踊りを盛り込んだレビュー感覚もあって、当時の人々の志向にマッチした。

大川周明(1883～1957)

国家主義者であり、右翼理論家、さらに法学博士でもあった彼は、東京帝大哲学科を卒業し、1919年(大正8年)満鉄の東亜経済調査局に入社し、翌年拓殖大学の教授も兼ねた。右翼運動家としての活動は、北一輝とともに猶存社を結成したころからで、北との性格、理論の不一致により数年後に解散し、以後、行地社、日本社会主義研究所、神武会などの思想結社を主宰した。大川が首謀または参加した急進的政治行動には1931年(昭和6年)軍部独裁政権の樹立を目指しておこった三月事件、十月事件、翌年の五・一五事件などがある。彼の右翼活動の特徴は、そのエネルギーを軍部に求めたことにある。敗戦後A級戦犯に問われるが、巣鴨収容所に拘禁中に一時発狂したため、その後免訴となった。

加藤保憲(?～?)

陸軍将校。東京に怨霊を呼び、古来最も恐れられた呪殺の秘法「蠱術」を使う。陰陽道、奇門遁甲に通じ、目に見えぬ鬼神、「式神」を操る。

川島芳子(1907～1948)

日本、中国、満州国の間で活動した女性スパイ。原名は愛新覚羅、字は東珍、別名金璧輝。清朝の王族粛親王善耆の第14王女として北京に生まれる。辛亥革命で清朝が倒れると1913年(大正2年)日本の大陸浪人川島浪速の養女となった。松本高女を退学後、断髪してしばしば男装するようになり、1927年にモンゴル将軍パプチャップの次男カンジュルジャップと結婚したがまもなく離婚。その前後から上海公使館付武官田中隆吉陸軍少佐、関東軍参謀板垣征四郎大佐らと接触し、満州事変から日中戦争の期間を通じて、日本の対中国謀略工作にかかわるようになった。1932年の上海事変では活発な諜報活動で国民政府の秘密情報をもたらし、翌年村松梢風のモデル小説『男装の麗人』が評判となって「東洋のジャンヌ・ダルク」、「東洋のマタ・ハリ」などのイメージが広まった。

川端康成(1899～1972)

大正13年に東京帝大国文科を卒業した彼は、新思潮、文芸時代に参加、昭和文学の先駆となった新感覚派の有力メンバーとして活躍した。1926年(大正15年)に『伊豆の踊り子』を刊行し、以後『水晶幻想』、『抒情歌』などの斬新な作品を発表した。1935年(昭和10年)以降は日本美の世界に魅かれ、『雪国』、『千羽鶴』、『古都』などの佳作を執筆し、1968年には日本人初のノーベル文学賞授賞者となったが、1972年に自殺した。

北一輝(1883～1937)

大正から昭和にかけての急進愛国主義者、本名輝次郎。彼が早稲田大学の聴講生だったときに著した『国体論及び純正社会主義』は発禁となった。彼は幸徳秋水、堺利彦らの社会主義者とも交遊し、やがて中国同盟会に入会した。1907年(明治40年)辛亥革命の中国に渡って活躍し、帰国後『支那革命外史』を著した。1916年(大正5年)再び中国に渡って上海に住み、1919年に『日本改造法案大綱』を執筆し、同年末に帰国後は、国家革新思想の理論的主柱となった。猶存社を主宰した彼は、西田税らをつうじて軍の青年将校などに多くの信奉者を得た。しかし、満州事変前後より『日本改造法案大綱』実行を目指す青年将校らによる行動計画が頻発し、ついに1936年(昭和11年)二・二六事件が引き起こされた。北は事件の首謀者として逮捕され、翌年に処刑された。

幸田露伴(1867～1947)

小説家。本名成行。兄弟に千島探検家の郡司成忠など。少年時から和漢の諸書を耽読し、独自の教養世界の土壌を培った。尾崎紅葉らと交わりながら創作活動を開始し、『風流仏』(1889年)によって新進作家の場を確保した。その後次第に小説から遠ざかり、エッセー、考証、古典の校訂解題といった仕事が重なり、一時京都大学講師を務めた。大正期に入って『平将門』(1920)などの史伝、昭和期に入ってからは『芭蕉七部集』の評釈などの考証的な仕事に業績を上げたほか、『幻談』(1938年)、『連環記』(1940年)などの作がある。幻怪あるいは壮麗な綺譚の世界を築きあげた。

西園寺公望(1849～1940)

明治、大正、昭和三代にわたり首相、元老として天皇制政権の中枢にあり、立憲主義の確立、維持に努めた公卿出身の政治家。

大正末期からは最後の元老として後継首相推薦の重責を双肩に担い、興津の別邸坐漁荘には政客たちが絶えず、「興津詣で」と呼ばれた。大恐慌の渦中で満州事変がおこり軍部ファシズムの嵐が広がると、国民の不満を皇室に向けないように意を用い、五・一五事件後には重臣と協議して中間内閣を作らせ、事態の鎮静を期待した。

酒井勝軍(1872～1940)

キリスト教の牧師。1918年(大正7年)ごろよりイスラエルの十支族の研究を始める。『太古日本のピラミッド』を発表する。1924年には『猶太人の世界征略運動』、『猶太民族の大陰謀』などを相次いで発表、排猶的印象を与えたが、次第に親猶主義、そして日猶主義へと変化し、1927年(昭和2年)に『神州天子国』を著わした。同年、陸軍情報部の嘱託としてパレスチナ、エジプトに派遣され、『トート第二の書』を入手したと伝えられる。

島田清次郎（1899～1930）

金沢中学校を中退した彼は、19歳のとき処女作の自伝的小説『地上』をたずさえて上京し、生田長江の門をたたいた。翌1919年（大正8年）新潮社から第1部「地に潜むもの」が出版されるや、彼は一躍若き天才としての名をほしいままにした。名声が高まるにつれて、作者自身の実生活における傲慢な言動が、周囲の反感を買い、しだいに支持者を失った。1923年4月、婦女暴行事件によって社会的非難を受け、まもなく早発性痴呆という診断のもとに西巣鴨の保養院に入院、その後文学活動を続けることなく没した。

松旭斎天勝（しょうきょくさいてんかつ）（1886～1944）

大正·昭和初期に活躍した女性奇術師、本名金沢かつ。彼女は12歳の時、奇術の大家であった初代松旭斎天一の門に入り、長ずるにしたがいその美貌と麗姿、そして縦横な才気によって一座の花形になった。特に彼女が大砲によって空中高く打ち上げられる芸は、人気を博した。1912年（明治45年）天一の病気により一座は解散したが、彼女の芸を惜しむ声にはげまされて「松旭斎天勝一座」を結成、浅草帝国館で旗揚げ講演を行ない、大成功を収めた。その後一座は日本一の奇術団として有名になり、天勝は「奇術の女王」と称賛され、日本の大劇場のほとんどに出演、アメリカなど海外へも巡演して好評をもって迎えられた。天勝以前は小手先の芸が多かったのに対し、天勝の奇術はショー的な演出による絢爛豪華な舞台を展開したところに特色があり、いわゆる「グランド·マジック」をわが国に定着させた功績は大きい。彼女は晩年には「魔術の女王」、「世紀は笑う」といった映画にも出演した。

添田唖蝉坊（そえだあぜんぼう）（1872～1944）

本名を添田平吉といい、昭和の演歌師の草分けとして知られている。北陸をはじめ地方を巡演するなかから民謡調のメロディを自作にとりいれるようになり、1899年（明治32年）に横江鉄石と共作した「ストライキ節」が最初のヒット作となった。日露戦争下に堺利彦から依頼されてつくった「ラッパ節」が戦後にかけて大流行となり、新作をかさねるうちに社会主義に傾斜し「ああ金の世」、「ああわからない」、「増税節」などで大正初期の大衆歌謡をリードした。痛烈な風刺を軽いユーモアの曲調にのせるところに唖蝉坊の特色があり、演壇からの話が警官によって「弁士中止」となっても演歌で呼びかけ、「唖蝉坊は二度の中止を食う」と評判だった。

竹久夢二（1884～1934）

画家、詩人、本名茂次郎。彼は父親の希望で進んだ早稲田大学商科を退学し、その後絵画に専心し、抒情画や美人画で全国の青年子女を魅了した。のちに新聞、雑誌の挿絵にも手を染め、また1914年（大正3年）には東京·日本橋に自作錦絵、婦人装飾染織品などの店「港屋」を開き、装飾美術に対する才能も示した。さらに商業美術への進出をも志した彼は、1923年「ドンタク図案社」を設立した。1930年（昭和5年）から3年にわたって欧米を逸遊したが、帰国後に肺病が悪化して没した。

出口王仁三郎（おにさぶろう）（1871～1946）

大本教の教団組織者、2代目教祖。日本が生んだ最大の予言者。27歳のときに山にこもって修業中に能力が顕在。1917年（大正6年）に広島への原爆投下や日本の敗戦を予言。また今世紀中に第3次世界大戦が勃発し、地球規模の大天変地異が襲来し、世界の人口は3%に激減すると予言している。

寺田寅彦（1878～1935）

地球物理学者。漱石の門下生でもあり、吉村冬彦の筆名で作品を書いた。数多くの随筆があり、いまでも多数の読者に愛読されている。『寺田寅彦随筆集』全5巻（岩波文庫）で手軽に読める。

無崎岑喬（なざきこれたか）（？～？）

奈良南都大学考古学人類学教授、明智呈三の筆名を持つ。隠秘学者として有名。1921年（大正10年）に肝盜村（きもとり）遺跡を調査。のちにその三角回廊方式が、満州の佳木斯（チャムスー）郊外で発見された地底遺跡（俗に崑央（クン·ヤン）回廊と呼ばれた）と酷似していることを指摘。1938年（昭和13年）に不敬罪で指名手配されたのち地下に潜り行方不明。1937年ごろに世界の暗黒知識の中に共通した普遍性および、日本各地の地方宗派や仏教遺跡について神秘学的考察を行なった『秘教古伝』を著す。

萩原恭次郎（1899～1938）

詩人。前橋中学卒業後1922年（大正11年）に上京。クロポトキンの著作に大きな影響を受けた。1923年、岡本潤、壺井繁治らとアナーキズム詩誌『赤と黒』を創刊、次いで詩誌『ダムダム』や前衛美術雑誌『マヴォ』に参加するなどアナーキスト詩人として活躍。25年、詩集『死刑宣告』を刊行したが、その虚無的な心情を絶望的狂躁に転換した内容と、大小の活字や記号を駆使したダイナミックな紙面構成とは詩壇に大きな衝撃を与えた。1928年（昭和3年）に帰郷し、1932年には謄写版による個人雑誌『クロポトキンを中心とした思想の研究』を創刊するなど活動を継続したが、晩年は軍国主義肯定の立場に傾いた。

林芙美子（1903～1951）

小説家。山口県生れ。各地を転々と放浪しながら育ち、1922年尾道市立高女を卒業。上京して、女中、露天商、女工、女給など各種の職業を遍歴しながら詩や童話を書く。アナーキスト詩人萩原恭次郎、岡本潤らと交わる。『放浪記』（1928～1929）を『女人芸術』に発表。これが改造社から単行本として出るやベストセラーとなる。戦時中は従軍ペン部隊の一員として、中国や南方各地に赴く。

ヒューマニズムと清冽（せいれつ）な詩情にあふれた作風に特色があり、それが当時の多くの人々に共感をもって迎え入れられた。

平塚らいてう（らいちょう）（1886～1971）

女性解放運動家。東京に生まれ、知的で裕福な家庭に

育ち、日本女子大学校（のちの日本女子大学）家政科に進学。1908年（明治41年）、作家森田草平と塩原心中未遂事件（煤煙事件）を起こし世人を驚愕させた。1911年生田長江にすすめられ、婦人文芸集団青鞜社を興して同人誌『青鞜』を発刊、編集と経営にあたる。創刊号に女権宣言「元始、女性は太陽であった」を書く。青鞜社が新しい女の集団として非難されると、「新しい女」と名乗り、古い道徳、習慣を破壊すると書いて家族制度に従って夫の家に入籍することを拒んだ。大正時代は婦人問題評論家として活躍、1918年与謝野晶子と母性保護論争を行ない、1920年には市川房枝らと新婦人協会を結成、婦人参政権運動を展開した。昭和に入りアナーキズムに接近し、1929年消費組合、我等の家を設立、1930年高群逸枝らの無産婦人芸術連盟に参加した。

福来友吉（ふくらいともきち）（1871（69?）〜1952）

日本における本格的な心霊研究の始祖で、日本の超心理学のパイオニア的存在。念写の発見者としてその名を世界に知られている。東京帝大で心理学の助教授を勤めていた1910年透視の存在を知り、御船千鶴子（1886〜1911）を対象に透視の研究を開始。同年11月長尾郁子（1871〜1911）の透視能力を研究中、透視目標にした未現像の写真乾板にカブリが見られ、そのことから念写（心霊写真）の可能性を推定、翌12月長尾を対象に最初の念写実験を行ない、センセーションを巻き起こした。さらに数名を対象に実験を重ね、結果を『透視と念写』（1913年）としてまとめる。この年、この種の研究を大学内部で扱うのは不適当であるとして休職を命じられ、1919年辞職、高野山にて仏教の修行に専心、26年高野山大学教授となる。1928年ロンドンの国際心霊主義者会議で研究発表を行ない、それを基に『Clairvoyance and Thoughtography』（1931年）を著す。1940年高野山大学を辞し心霊研究に専心。1945年仙台に移住、東北心霊科学研究会顧問となる。生地高山には福来博士記念館が、仙台には福来心理学研究所がある。著書には上記以外に『催眠心理学』（1906年）、『心霊と神秘世界』（1932年）などがある。

本多光太郎（1870〜1954）

1916年に設立された「臨時科学研究所第二部」（1922年に「東北大学金属研究所」と改称）所長。1916世界最強の磁力鋼、「KS鋼」を発明。

三田光一（みたこういち）（1885〜1943）

世界最大の念写能力者。幼いころより特別な能力を持つと言われた彼は、彼は流浪の奇術師となり、自分の超能力を、奇術として演じていた。関西で盗難物の発見に成功して名声が高まり福来博士によって能力を確認される。1931年、40km離れた福来博士の家にある写真乾板に、遠隔念写を送る実験を行なう。題材は「月の裏側」。念写し現像した写真には、なんと月面らしき像がはっきりと映し出されていた。のちにNASAが発表した写真と比較されたが、相違がないことが確認された。

武者小路実篤（むしゃのこうじさねあつ）（1885〜1976）

作家、画家、思想家。子爵武者小路家の末子として東京に生まれる。学習院から東京帝国大学哲学科に進学したが1年で中退。1910年（明治43年）学習院同窓の有島武郎、志賀直哉らと文学同人雑誌『白樺』を創刊。1911年には自伝的作品『お目出たき人』を刊行し『その妹』（1915年）、『或る青年の夢』（1916年）などの戯曲を『白樺』に発表した。1918年、自己の生活改造と社会の改造を願い十数人の同志とともに宮崎県の辺境に武者主義共生農園とでも呼ぶべき「新しき村」を創設、1925年まで同地で共働共産の生活を続け、この間に代表作『幸福者』、『友情』（以上1919年）、『第三の隠者の運命』（1922年）、『或る男』（1923年）などを発表した。

湯川秀樹（1907〜1981）

理論物理学者。中間子理論をつくり出し、日本人として初のノーベル賞を受ける。地理学者小川琢治の三男として東京麻布で生まれ、翌年父が京都大学教授となってからは京都で育った。第三高等学校、京都大学で学び、朝永振一郎に出会い終生の友となった。京大副手を経て講師となった1932年（昭和7年）に、湯川スミと結婚して湯川姓となる。翌年大阪大学に講師として移り、ここで中間子の予言に到達した。この結果は1934年11月に日本数学物理学会で講演され、翌年英文論文として公表。見つかるとしたら宇宙線中だろうと予言していたところ、1937年にアメリカ、少し遅れて日本の仁科芳雄らが湯川が与えた質量をもつ新粒子を発見した。これを機に湯川理論は世界の注目を集め、国内外で多くの研究が進められるに至った。

湯川は大阪大学助教授を経て1939年に京都大学教授になった。この年ソルベー会議などに招かれて渡欧したが、戦争勃発のため会議が中止となり、アメリカの大学をまわって帰国した。第2次世界大戦中は海軍の原爆研究に名を連ねた。

夢野久作（1889〜1936）

探偵怪奇作家。本名杉山泰道。政治家（国士、杉山茂丸）の息子だったが、慶応大学文科を中退後、僧侶、新聞記者、郵便局長、喜多流謡曲教授などの職業を転々とし、1922年（大正11年）長編童話『白髪小僧』を刊行、さらに1927年（昭和2年）『あやかしの太鼓』で探偵小説界に名を現した。その後『新青年』や『猟奇』に寄稿し、1933年『氷の涯』によって注目される作家となった。在世時は探偵作家と目されたが、領域にとらわれず異常、狂気、神秘の世界を探求、1935年には長年の思索とユニークな生態史観を書き綴った大作『ドグラ・マグラ』を世に出すが、1936年この世を去り、脚光を浴びたのは戦後になってからである。

李秀麗（リー・シィウリ）（1927〜）

1934年に満州帝国の佳木斯（チャムスー）にあった日本軍の研究所で崑央と遭遇。1943年中国共産党に入党、1944年、抗日ゲリラとして満州で活動。

Law Enforcement & Crime

法執行機関と犯罪

大正年間は大正デモクラシーという言葉があるほど、自由に言論が交わされた時代で、陪審制度などさまざまな試みも行なわれた。しかし、その反面で右翼や左翼が跋扈し、混沌とした時代でもあった。昭和に入ると、治安維持法が施行され、特高による厳しい弾圧が行なわれるなど、全体主義の風潮が増してゆく。

Law

法律

国内法

1920年代の法律は、現在とほぼ同じものが使われていた。民法などはそう変化がないものである。国内一般法では、皇室に対する不敬罪、男女不平等がゆえの姦通罪（妻が不貞をすると罪が重い）、1925年（大正14年）に制定された治安維持法などが現在と違うくらいである。

そして、外地に関する法はかなり特異である。外地はこの当時は「国内」だが、各地の習俗が日本と異なるので、実状に合わせた法律をそれぞれ作らねばならなかった。

大日本帝国憲法は新領土には適用されなかったが、新領土の法律は、現地人や本土出身者の区別なく適用されていた。例えば、朝鮮半島に本籍を移せば、本土出身者でも徴兵や徴用を免れることができたのである。逆に現地出身者が本土に国籍を移せば、徴兵されるが選挙権が得られた。一種の裏技であるが、これができたのは1944年9月までだった。

朝鮮半島での法令

朝鮮の政治機構は何度か変更があった。

制令というのは、朝鮮総督が日本政府の承認を受けた後に発する法律だった。朝鮮総督府令（保護国時代は統監府令）は、法律や勅令に違反しない範囲内で、朝鮮総督（韓国統監）が発する命令である。

その下にあるのが道令である。朝鮮では地方単位を「道」といい、その長たる道知事が定めるものである。これは現在の県条例に相当するものだが、中央集権国家である当時は県令は国の命令だった。

台湾での法令

朝鮮と同じく、日本政府の承認を経てから現地で法令が出される。台湾総督が発する命令は律令、台湾総督府令と言った。

内地で府県令（条例）に相当するものが、台湾は州知事が定めて州令とした。州を置かない未開地域は「庁」と呼ばれ、庁長が定めるものが庁令だった。

関東州・南満洲鉄道附属地・満洲国での法令

大陸の領土は租借地であるが、領土に準じた統治権があった。

関東庁令（関東局令）は、関東長官（満洲国駐劄特命全権大使＝関東軍司令官）が定める命令で、制令や律令と同じものだ。府県令に相当する命令が、民政署令である。関東州の地方単位は「区」で、その民政署の長たる民政署長が定めるものだった。

南洋群島と樺太での法令

南洋は併合領土ではなく、委任統治領である。南洋庁長官が南洋庁令というものを出していた。

樺太は樺太庁長官が治め、独自の法律は樺太庁長令と呼ばれた。

法律関係のトピック

内務省

内務省は、天皇制官僚機構の中核であり、内務大臣は内閣の中心的地位にあった。

明治初期から第2次世界大戦終結直後までの75年間に渡って、地方行政、警察、神社、選挙、土木、衛生、都市計画、地理、出版、著作権、拓殖など内政全般を所管した中央官庁である。

「国内安寧保護の事務を管理する」ところであり、自由民権運動が高揚すると、言論、集会、結社の取り締まりを強化した。治安警察法、治安維持法などの治安立法の運用から、各種思想統制はもちろん、各家庭の大掃除、

祝祭日の国旗掲揚の督励に至るまで、国民生活の全般を指導したのである。

全国の知事と高級官僚は、内務官僚が任命し派遣するというシステムで、地方行政は市町村議会の監督権まで含めて内務省が握っていた。

その内務官僚は天皇直属であり、平常時の警察機構、緊急時の法律に対抗する緊急勅令権、警察命令権まで握っている。

内務省はまさに帝国の陰の支配者であった。

未成年者飲酒禁止法

1922年（大正11年）3月30日に成立。20歳未満の飲酒が法律で禁止された。未成年者が飲むことも、未成年者が飲むとわかっているのに販売するのも禁止された。

逆に言えば、それまで未成年者が飲酒することは公に認められていたわけである。

陪審制度

大日本帝国憲法制定の段階から、陪審制度は草案に盛り込まれていたという。

当時の検察は力を持ち過ぎていて、政党政治にとって害悪だった。例えば、1909年（明治42年）の日糖疑獄事件では、多くの議員が拘束されて取り調べを受けたし、1910年の大逆事件は傍聴が許されない秘密裁判だった。

陪審法は大正年間の長い準備期間を経て、1928年（昭和3年）から施行された。被告人が否認し、陪審での裁判を望んだ重罪事件でだけ陪審制度が活用される。

陪審員は、国税3円以上を納める男性の中から無作為抽出で選ばれた12人で構成された。彼らは有罪か無罪かの結論を出し、裁判官に対して答申する。裁判官はこれに拘束されず、審理のやり直しを命じることができる。

陪審裁判は484件あり、無罪率は16.7%だった。少なからず冤罪を防ぐ効果があったが、被告人が陪審員の経費を負担したり、陪審員が公正でないこともあって、まもなく廃止されてしまった。

Police

警察

一般警察

1920年代までに警察機構はおおむね整備が終わっており、帝都と各都道府県に現在と変わりない規模の警察組織が出来ていた。

当時の警察は警視庁を頂点としたピラミッド型の中央集権型組織だった。中央の権威が強く、地方警察に対する命令は絶対だった。

ちなみに現在のように地方警察の自立性を強くすると、地方の現場情報重視による冤罪の減少という長所と、県をまたいだ広域犯罪捜査に支障をきたすという短所が出てくる。

現在の警察では、キャリア組とノンキャリア組の対立がある。同じように、当時の警察の中では、設立時の藩閥出身の高級官僚と、非藩閥出身の現場捜査官との対立があった。この軋轢は今も昔も変わりないと言うことである。

高圧的な警官

市民を守り、治安を守るのが現在の警察の存在意義である。だが、当時の警察は治安を守る意識の方が圧倒的に強く、犯罪抑止と解決に重点を置いていた。

平素から警官は高圧的であることが多く、威張っていた。こうした態度は軍人も憲兵も同じだが、本当に怖いのは特高である。

大正末期から、裁判には一時的に陪審員制度が採用され、有罪率が低くなった。

それ以外の時期には警察と検察は一体化しているかのようで、検挙者の立件率は100%に近かった。寛容さがないとも言える。

増員と拳銃の装備

治安維持の名目で1917年以降、警視庁の人員増強が行なわれた。これ以前の人数は6,000名だったが、6年後には12,000名に倍増された。また、特高も同時期に12名から80名へと約7倍化している。

さらに1924年、警視庁は警察官への拳銃携帯を実施した。明治時代から派出所（交番）はあったが、この年から1署あたり3丁の拳銃が配布されることになった。ほかの警察官はサーベルを携帯した。

警察関連のトピック

警察学校の成立

警察が発足した当時、きちんとした採用制度はなかった。巡査採用も基準はあったが、正式な警察官の訓練所や警部警部補の任用に関する規定もなかった。警官はコネで採用されていたようである。

1884年（明治17年）2月、内務卿（内務大臣）の山県有朋が上申書を提出したことで、ようやく警官練習所の設置が決まった。この年の決算では警察官吏訓練費という項目があり、金12,482円42銭（予算は15,000円）が計上されている。これが警察練習所開設の準備（校舎建築、講師の招へい旅費、開設後の経費）に充てられた。

警察犬

1896年、世界で初めてドイツで警察犬が活用された。日本では1912年（大正元年）、警視庁で初めて警察犬を防犯運動に使った。

日比谷焼き討ち事件

1905年9月5日、日露戦争の講和条約に反対する講話問題同志連合会など9団体が、日比谷公園で条約調印反対の「国民大会」を開くことを決定していた。

これに対し、警視庁は日比谷公園を封鎖した。集まった3万人もの群衆はこれに反発し、柵を破壊して公園内に殺到した。

大会終了後、群衆は二重橋前で警官隊と衝突。演説会が予定されていた新富座でも、群衆が警察の解散命令に反発して乱闘となった。さらに群衆は、国民新聞社や内務大臣官邸なども襲撃したが、この時、ある巡査が抜刀して斬りつけ、混乱はさらに極まった。

暴徒はさらに警察署2か所を襲撃し、東京市内の8割に当たる258か所の交番所や派出所が破壊された。

翌6日には戒厳令が施行され、軍隊が出動した。

この日比谷焼き討ち事件で、死者は17人、検束者は2,000

人にも上った。

事件直後、各新聞は一斉に警察の弾圧政策を批判し、警視庁廃止論も湧き起こった。

事件の背景には、庶民生活の隅々まで強権的介入をするようになってきた警察に対する強い不満と怖れもあったといわれる。

日比谷焼打事件に強い衝撃を受けた政府や警察官僚は、事件を徹底的に検証し、新たな大衆運動に対して警戒を厳しくすると同時に、民衆への啓蒙、公安に害がない場合の不干渉主義、私服巡査による密偵活動などの措置を考案した。

米騒動

1918年、シベリア出兵などの影響で米価の高騰に苦しんでいた民衆が、全国各地で米屋、資産家の住宅、警察などを襲撃した。

この米騒動は警察力だけでは鎮圧できず、全国120か所で軍隊も出動することになった。

しかし、騒動の中で、日比谷焼き討ち事件の教訓が活かされた事例が報告されている。

制服警官が言葉による説得を重視する一方、私服警官は騒動の中に入り込み、首謀者を特定して群衆に隠れた場所で逮捕した。

さらに、各地の青年団、在郷軍人会、消防組などを中心とする自衛団を警察協力組織として活用し、騒動の広まりを防止した。

「民衆の警察化、警察の民衆化」

1921年、警察官僚の松井茂が雑誌『太陽』に発表した論文のタイトル。

警官が民衆に対して親切丁寧であるとともに、国民のための警察であるという意識を芽生えさせ、民衆の中に警察への「同情者」を増やしていく必要性を唱えた。

大正デモクラシーの機運の高まりとともに警察のあり方も問われており、民衆との距離を埋めていく必要があったのである。

これを受け、警察は全国で交通安全キャンペーン、児童を招いての警察署見学、社会奉仕日などを設定した。

警察は大衆と近くなり、国民も秩序維持に協力するようになった。

しかし、大正の平和な時代が終わると、治安維持のため、警官はまた怖い存在になっていく。

特別高等警察

略して特高警察・特高ともいう。警視庁と各道府県に置かれ、治安立法違反者、在日外国人、朝鮮人、労働団体などの取り締まり、労働争議の調停、出版物・碑文の検閲などにあたった。

特に大正から昭和前期を通じて、共産党員をはじめ反政府的な思想家、芸術家、言論人、宗教家などの監視、検挙、取り調べに辣腕を振るった。彼らは拷問で多数の死亡者を出し、一般市民にも恐れられた。

最初に警視庁に設置されたのは社会運動が積極化し、幸徳秋水らの大逆事件が発生した翌年の1911年（明治43年）8月である。警視庁内に内務省警保局の直接指揮下にある部署として特別高等警察課が設立された。翌年10月には大阪府に、1922年（大正11年）から1926年にかけて主要9道府県にも置かれた。さらに共産党大弾圧「三・一五事件」のあった1928年（昭和3年）には残りの全県に拡大され、1932年6月、警視庁の特高課は部に昇格した。

特高の活動の実際

特高は、戦前戦中の全体主義社会の中で国家警察のような役割を果たすようになった、その設立の基礎となったのは治安維持法であり、当初の目的は反乱分子を摘発することだった。こうした組織は他国にもあったようである。

当時の意味合いとしては、ソビエト連邦を中心とする共産主義や世界革命運動から自国を防衛することだった。資本主義社会や政府は、自分たちの立場を危うくする共産主義、無政府主義を怖れていたのである。

このころの共産主義者は、ソビエトの手先となってスパイ活動や反政府活動を行なう犯罪者、テロリストと同列に見なされていた。

特高警察の活動では、通常の逮捕に必要な法的手続きは必要ないとされていた。相手の身分や地位に関係なく「主義者」(共産主義者やアナーキスト）と判断したら、即逮捕連行していた。

拷問で殺人を犯していたのは、どうもいきすぎた捜査の結果だけではないらしい。共犯者を自白させる目的もあったが、殺す目的で行なわれていた疑いもある。

裁判に立件すると、容疑者は弁護士の接見も認められるし、法律に基いて裁かれる。そうすると無罪になる可能性があるし、死刑にはならない。ならば殺したほうが社会のためによい、という極端で乱暴な論理だ。

特高は反政府活動抑止や予防のため、活動家や政治家、教師なども監視下に置き、各種出版物の統制まで行なっていた。こうした言論動向の調査は特高の中の、検閲課の任務だった。これは警察権限を超えた情報収集活動であり、防諜活動に近しい行為である。

これらのような背景があったからこそ、特高は誰からも怖れられていた。一歩踏み越えれば、魔女裁判の異端審問官である。

銃器の管理 GUN CONTROL

銃器管理の法律と所持

当時の銃刀法は現在より簡易で、容易に銃器や刀剣が入手できた。

法的には「鉄砲火薬類取締法」というのが、現代の「銃砲刀剣類所持等取締法」に相当する。これの規制範囲に刀は入っていない。銃についてだけ、所持、販売、譲渡、運搬、携帯が許可制だった。

ただし、持ち歩くことについては決まりがある。明治初期に公布された「廃刀令」によって、軍人と警察関係者以外は刀を差して歩くことを禁止されていた。銃器もこれに準じることになる。一般人は銃器や刀剣をおおっぴらに持ち歩いてはいけなかった。

見える形では禁止だが、元士族などが刀剣などを風呂敷に包んで持ち歩くことは黙認されていた。さらに規制を逃れるため、仕込み杖が流行した。

仕込み杖が横行したためか、1928年には拳銃とともに仕込み杖の所持も許可制になった。

銃器の購入

当初は輸入品が主で、購入は容易だった。後に許可制になり、軍人や警察官以外は、正当な理由がないと買えなくなった。

とは言え、許可をもらうのはそんなにたいへんなことではない。在郷軍人会に所属する者や、治安が悪いとされる中国、北海道、満州、台湾の山岳部などへ旅行する官僚や新聞記者なども購入が可能だった。身分がしっかりしていて、理由があればいいのである。中国では特に上海で銃器流通が盛んだった。

当時は自主防衛の気風が強く、軍や警察とかかわりがなくても、資産家や有力者は護身用に銃器や刀剣を所持することができた。この流れから、資産家、有力地主、政治家などの護衛のために、書生が武器を購入することも容易だった。

逆に、都市住民の中でも中流以下の一般人、学生、住所不定の者が武器を購入するのはリスクがあった。販売を拒否されたり、販売後に治安当局へ通報されることがある。

結論として、銃器に対する姿勢は、現代のアメリカとそう変わりなかったと言える。

なお、軍部の特殊用途以外には、機関銃などの大型兵器の購入は国内では不可能である。

これらの武器の入手のさらなる抜け道として、たとえ個人では入手困難な大型の銃器なども、右翼団体構成員や共産党員の場合、組織が武器を用立ててくれることがあった。

銃器製造と流通・歴史

明治維新以前には火縄銃が主流だったが、開国後は急速に近代化していく。日本は軍民ともに、数百年の技術的格差がある「洋銃」を輸入せざるをえなかった。明治初期から、ヨーロッパの軍用銃、猟銃、猟犬までもが、猟具猟装品とともに相次いで輸入された。

銃器メーカーから見れば日本は新市場であって、当時は銃砲の国際見本市のような状態で、はやり廃りも激しかった。

欧米では、民用銃器は軍用銃器と一体不離の関係で発達してきたが、日本でもまず、1880年（明治13年）に村田少将が歩兵銃が完成させた。これが国産初の新型銃である。

軍ではその後、瀕繁に制式銃の改変を行ない、旧式化した銃は町工場で滑腔銃身に改造され、散弾を撃つ猟銃として大量に払い下げられた。村田銃は堅牢で、国内によく普及し、国産銃は高い評価を受けた。

1981年（明治14年）には、藩のお抱えの鉄砲鍛冶で村田少将の片腕だった松屋兼次郎が猟銃としての村田銃の製作を始めた。横浜の金丸謙次郎、東京の川口屋・川口亀吉、岡本光長なども工場を持って銃の製造を行なっている。

Right-Wing 右翼

右翼活動は明治維新以後から第2次世界大戦前までの政治を大きく動かした勢力である。

右翼は国粋主義を標榜し、政治思想としては強硬派が多かった。テロリズムを容認し、その圧力は相当に強かったようである。政財界や報道機関にまで、その影響は及んでいた。

また大アジア主義を掲げ、欧米の植民地になっているアジア各国を解放するのが帝国の義務と主張していた。

これと双璧を成すのが左翼だが、ともに極端すぎる主張は、いつの時代も政治や社会から敬遠される。右翼も軍部と対立することがあった。

軍で銃の研究をしていた技術将校が、引退後に銃工場を開業するケースが多かったようである。

技術吸収と修練を積み重ね、大正から昭和ごろには、日本の銃業界は先進国の技術に追いつくまでに至っていた。しかし、銃砲店主らは職人の域を出ることはなく、外国のような大工場へ発展することはなかった。実際、大正・昭和期に至るまで、銃器はやはり輸入品が多かったようである。

銃と弾丸の生産

明治中期から1945年までの間に、日本は世界一流の鉄砲製造保有国になったのだが、生産は国営の工場や研究所で行なわれ、民間工場にはほとんど発注されなかった。つまり、民間の銃器製造技術が進まなかったということを意味する。

こうした体質や軍用銃の技術進歩もあって、いつしか軍用銃と鳥猟銃はほとんど別種のものになった。

獣猟ではライフル銃も必要だが、日本には大型の獣はあまりいない。それもあって軍用ライフル銃は民間人が私有できず、鳥猟用の散弾銃はあっても、獣猟用ライフル銃は生産されなかった。

火薬や雷管は当初は完全に輸入に依存していたが、大正から昭和にかけて陸軍造兵廠で国産化され、これも払い下げられるようになった。民間での生産はほとんどない状態である。ただ、軍で使われない散弾や散弾薬莢などは、民間でいくらか生産された。



Treatment of Insanity and Disease

病院と治療

この時代の日本においても探索者は精神を危険にさらしている。また、当時難病であった病気には結核がある。これらの治療法や治療施設はエピソードのヒントになるだろう。

精神障害 Mental Disorder

近代の精神障害への対応

大正時代初期における患者への対応はおおむね以下の3通りだった。暴行や奇行などが目立つ場合には、病院に入院するか監禁するなどしなければならない。

■自宅、または精神病院で医療行為を行なう。
■私宅監置室に入れる。または監禁する。いわゆる座敷牢である。
■神社仏閣で祈祷・禁厭・水治法などの民間療法を行なう。まじないのたぐいである。

精神病院

日本では明治初期から精神病院設立が始まった。

1919年（大正8年）の精神病院法公布後、大正末期から昭和初期ごろにかけて精神病院開設ブームが起こっている。この背景には患者の増加があり、病院の数が増加しても患者の増加には追いつかない状態であった。

ちなみに1876年（明治9年）の調査では精神障害者総数は24,166人で、公私立病院で処置されているものは1,525人、私宅で監置される者は3,133人だった。これが1935年（昭和10年）の統計では、障害者数約87,000人に対し入院者数は約15,000人、全体の18%にすぎない。一方で私宅監置者は約7,000人であった。

なお、精神病院で治療を受けることができるのは、国民の中でも富裕層だけであった。精神病院のみならず病院の世話になること自体、ぜいたくな時代である。

しかし、当時は現代ほど有効な薬はなく、治療方法も確立されていなかった。欧米においてさえ、精神障害の寛解はなかなか難しかったのである。

私宅監置

1900年の精神病者監護法によって出来た言葉である。行政庁の許可を得、私宅の一室に精神障害者を監禁することをいう。古代から江戸時代まで、精神障害者の治療はすべてこうした座敷牢で行なわれていた。

状態は最良のものから劣悪なものまである。最良なものは、寒暑と風雨に対する設備が整っている。便所はなくとも便器を与え、朝は洗面させ、室内を掃除し、膳立てして食事させる。3～4日に1回は入浴させる。衣服も清潔で栄養も良い。医師の来診は1か月に1回。これはかなり裕福で、家族が愛情を注いでくれている場合である。

中流かそれ以下の家庭では板囲い、床はむしろである。夏日が差し込み、不潔な状態だった。ひどい場合は室内ではなく、物置を改造した部屋に入れる。こうなると、風はほとんど通らず、採光もなく、冬にはすき間風が入る。衣服は不潔か裸体のままであり、皮膚病を併発することも珍しくない。

1919年には精神病院法が制定されたが、私宅監置者の数は30年間で2倍以上に増加し、人口増加を上回っている。特に沖縄には戦後まで入院できる病院がなく、重い障害者は一室に閉じ込められていた。

民間療法

神社・仏閣における祈祷は、江戸時代から近代まで引き継がれ、1907年には21の施設があった。

寺社に引率されてきた患者は、付近の旅館に宿泊するか、参籠所に起居する。僧侶・神官による治療は、非干渉的で放任主義であった。患者の希望で加持祈祷を行なうことが多い。

中には僧侶・神官が自己の経験や信念に基づいて患者を一室に集めて祈祷、修法、説教、講話などを行なう場合もある。日課を定めて炊事、裁縫、掃除、風呂焚き、採薪などの作業を課する作業療法を試みているところ

Temple famous in invocation
祈祷で有名な寺社

■阿波井神社（徳島）

特に皇室とのかかわりが深く、精神障害の祈願が行なわれていた。1820年に寺社拝殿が建築され、籠堂には多数の参籠者が各地から詰めかけ、寺社前の海岸で水行が行なわれる。ここに来るのはその大半が精神障害者であった。

1899年に隔離病室を有する籠堂が建立し、患者の多くは長期滞在者で自炊生活を行なっていた。1912年から1926年までの参籠者は813人に及んだ。

■穂積神社（静岡市）

1907年（慶長12年）に再興され、参籠者は毎年2、3月と8月に多く、1日平均2名、多い時には10名を超える。その多くが精神障害者であった。

室料、祈祷料としてひとりにつき1日30～40銭を徴収する。収容施設は2棟で、一見して普通の家屋と同じである。

神官は朝夕の2回、神前で祈祷を行なう。さらに釜に湯を沸かし、湯を患者の頭部からかける湯祈祷を行なう。

■大岩山日石寺（富士市）

水浴あるいは滝浴を行なう。参籠堂は20畳の広さがあり、患者はここに宿泊するか、寺院内の数軒の旅館に泊まる。患者は眼病が最も多く、次が精神障害である。

僧侶による加持祈祷と大護摩には1円、小護摩には50銭を徴収した。不動堂の傍らには六条の滝があり、水勢は強い。ここで患者は1日に3、4回沐浴する。1回の持続時間は5分から10分程度。男は褌のみ、女子は水衣を着用して行なう。

■定義温泉（宮城県）

仙台市から山形県側に向かう定義山山中にあるとされる。これは保養所の一種とされた。

1818年あるいは1864年に営業を開始したとされるが、精神障害に効くといわれるようになったのがいつかは定かではない。当時の実情は以下の通りである。

1日2回（午後4時間、夕食後2時間）の湯治を行なう。ひとり座れるくらいの湯船があり、そこに腰かけさせる。

暴れる患者の場合、後ろ手に縛り、さらに十文字にたすきがけして後ろの岩の穴に結わえつけ、場合によっては1週間目隠しのまま、食事も与えずに、湯に入れる。

おとなしくなると、うつ伏せにして湯を首筋に叩きつけるように1時間も治療を行なう。

逃亡のおそれがある場合には、足錠を有料で用意してある。

もあった。

患者や家族が信仰に頼るということは、つまり霊験に頼るということである。そのため僧が修行で用いる行を水治法として行なわせることが多かった。流水で頭部や背部を打たせる冷水療法である。河川での沐浴や、井戸水を浴びる冷水浴をさせることもある。

温水療法は少なく、たまに山間の温泉で行なわれたり、頭部に湯をかける方法が行なわれた。

これらの処置が行なわれる場所を行場（滝場）と称し、水治法を施しながら祈祷を行なったり、患者自身が呪文を唱えることもある。滝に打たれる場合には、一人か二人が付き添う。

荒行を行なう場合には医師の診断を受けることを前提にする寺社もあるが、そのような内規は定めず、あるいは内規はあっても実行していない場合が少なくない。

徳島の阿波井神社、山形の観月山妙法院、千葉の仏滝山竜福寺、同じく御滝山金剛寺不動堂などは、江戸時代から精神障害者の収容と治療が行なわれていた。千葉の原木山妙行寺、同じく八街山不動院、愛媛の神道修成派教務支局、東京の長久寺なども明治時代以降に収容が始められた。

精神障害に関する法律

精神病者監護法

1898年（明治31年）の帝国議会で発議され、3年に渡って論議された後、1900年に公布された。

精神病院の必要性を一般的に認識させ、東京や大阪をはじめとする府県に精神病院を設立させる契機になった、これにより、それまで全国14か所しかなかった病院に加え、32の精神病院が誕生した。

この法は患者の治療や保護よりも監護に重点をおいてあり、私宅監置を合法化させる結果になった。また、公私立病院の精神病室管理を警察の所管としていたため、精神病施設の発展を妨げることになった。

精神病院法

1919年（大正8年）、それまでの私宅監置の実態調査や公立精神病院の設置に関する請願運動が実を結んだ結果として公布された。

これにより、私立病院も公立の代用病院として認められることになった。大正末から昭和10年までの間に府県立と代用病院は合計54、私立病院を加えると142に増加した。

精神障害関連のトピック

松沢病院

帝都で有名な病院に、松沢病院がある。

精神病院法の公布と同じ1919年、巣鴨病院が巣鴨から松沢に移転した。欧米のような開放的な治療と作業療法を実施することが目的である。

敷地6万1千坪で、建物は分棟式である。1921年から屋外作業療法が大々的に行なわれ、精神障害者の作業療法に関する日本で初の本格的な論文も加藤普佐次郎によって発表されている。

このころの先進的な病院では、患者は非拘束処置で、治療は現代の医学的見地に近い状態で行なわれていた。薬学的治療のほかに臥褥療法、持続浴、作業療法がしばしば試みられた。

それまで私宅に監置されていた患者は警察署の許可を得て病院に移送され、家族の看護を受ける。精神病院においては、建前としては欧米をモデルにした処遇と治療が行なわれていたようである。

(* 臥褥療法:安静にして寝かせておくこと。面会や読書、喫煙その他の気をまぎらわすことはすべて禁止される)

「驚くべき脳病院の怪事」

1930年5月26日の読売新聞の見出し冒頭となった醜聞記事。「脳病院」は明治後期に精神病院を改称したものである。当時は、精神障害を心の病でなくすべて脳の病とする学説が有力であった。

このころ東京には15の公設、代用、私立病院があり、3,000名の精神障害者が入院していた。そこで奇怪な風評があり、警視庁では脳病院に密偵を派遣して内情調査を行なった。すると、風評以上の怪事実が判明した。

患者が判断できないのをいいことに、いくつかの病院ではろくに食事を与えなかったのである。このため、1929年には696人、1930年5月までに400人あまりの死者を出していた。月に2、3人が栄養失調や虐待で死んでいたことになる。

この後、警視庁は毎月平均3回、係官を派遣して巡視を行なうことにした。改善しない病院に対しては警告を発し、厳重注意した。

Influenza of 1920s

1918年のインフルエンザ

1918年にスペイン風邪、つまりインフルエンザが大流行し、全世界で2千万人以上の死者が出た。

日本でも多くの犠牲者が出たが、死者が多すぎて、火葬場で処理しきれずに棺桶が野積状態になっているところもあったという。

地方ではまだ土葬の習慣があったため、死体はすぐに墓地に埋められたが、都市部ではそうもいかなかった。都市に死者の山が築かれている様は、さながら伝染病に襲われた中世都市のようだっただろう。

社会ダーウィニズム

19世紀後半から欧米に広まった思想。ダーウィンの自然淘汰学説から派生したものである。

精神障害者、身体障害者、犯罪者などは社会適応力を欠いた劣等遺伝の結果であり、社会の中で淘汰されるべきであるという思想。

これによって、ドイツ、フランスをはじめとする欧米先進諸国では精神障害を迫害する傾向が強くなった。

20世紀に入ると、米国インディアナ州(1907年)を皮切りに精神障害、知的障害、その他特定の疾患を持つ者を対象に断種手術を行なう法律が定められた。スイスのウォード州、カナダのアルバータ州がこれに続き(1929年)、ナチスドイツの断種法が1933年に成立する。

日本では日本民族衛生協会が1930年に発足、30年代の後半からはこの流れが強くなっていった。時代が時代なだけに国家主義者、民族主義者の声も大きくなっていく。その後、1940年にドイツの断種法をモデルとした国民優生法が成立した。

Tuberculosis

結核

結核について

ローベルト・コッホによって結核菌が発見されたのは1882年(明治15年)のことである。それまで、結核は原因が特定できない不治の病だった。ただ、17世紀のイタリアやスペインなど南欧では、結核は感染するという考えは強く、各地でさまざまな法律が作られた。しかし、厳しすぎると非難され、18世紀半ばにほとんど有名無実化した。それでも人々に与えた衝撃は大きく、結核患者を忌避し、差別する風習は各地に残った。

コッホの発見以前でも、欧米では結核は恐ろしい病として認識されていたわけだが、有効な治療法が見つかるまでは、その後70年以上も必要だった。

感染学説の広まりとともに、一時撲滅されるまで、結核患者は社会的圧迫を受けることになった。

当時の日本の結核医療

1904年、肺結核予防に関する内務省令が公布され、公共の場所への痰壷設置が義務づけられた。1919年には結核予防法が公布されたり、その後も未成年者全員へのX線検査やツベルクリン検査、BCG接種が実施された。これらは予防策だが、結核の根絶には役立った。

さらに、第2次世界大戦後には化学療法剤やワクチンが使われるようになり、結核は脅威ではなくなった。

なお、結核は特別な対策を行なわなくても、生活水準を向上させるだけで減らせると言われている。確かに生活基盤が整備されれば、どんな疾病でも流行を防ぐことはできる。しかし、一度罹患した人を治す方法は確立されていなかったのである。

サナトリウムとは

「サノ」とは健康の意味である。サナトリウムは健康を回復する施設、結核療養所である。

19世紀の欧州では都市部で結核患者が増え続け、社会的にも大きな問題となっていた。一方、田舎でも特に高原や海浜部での発病者はまれであった。空気がきれいで、食物も新鮮で、適度に運動でき、生活もゆったりしていることなどが療養によいと考えられた。

結核患者の心臓は小さいことが多かったという。それで運動をして循環器系を鍛え、体質改善をすれば治ると信じられた。こうして1854年、ドイツの高原にサナトリウムが設立された。

その後、厳しいメニューをこなすより、特に寒冷な高山で適度にぶらぶらしていた者の回復率が高いことがわかり、大気・安静・栄養が療養の主眼に置かれた。

サナトリウムの利用には費用がかかるので、アメリカでは多くの患者をひとつの施設に収容して管理するという方法が採られたこともあった。しかし、これで劣悪な環境になってしまうのなら意味がない。

いずれにせよ、治すのが難しく、感染する病気なので、本人のためにもまわりのためにも隔離が考えられた。当時、サナトリウムは欧米でも日本でも盛んに作られたのである。

隔絶された患者

サナトリウムは高原や海浜など、一般社会とは隔絶された場所にある。交通の便も悪い。

そこに入ると、世間付き合いができなくなり、近親者や友人や恋人でさえ、だんだん足が遠のく。

患者は病よりも社会的隔離や精神的な苦痛にも耐えねばならなかった。

サナトリウムは治療の場だが、寄宿舎、学校、刑務所や精神病院と同じ閉鎖環境である。

そこでは、ある程度は規則正しい生活が強いられ、管理人も厳しかった。さまざまな患者と共同生活しなければならないので、人間関係で苦労することもあった。

外気療法が勧められていたこともあり、施設全体は風通しがよい造りである。しかし、冬は冷たいすきま風が吹き込むということでもある。時代が時代なので、施設暖房もないことが多く、患者は湯たんぽなどで寒さをしのいだという。

食事は高タンパク、高脂肪が推奨されて豪華だったが、ときには食事が粗末なサナトリウムもあったという。

療養所なので飲酒は禁止である。この禁を破って中途退院させられる者も少なくなかった。

療養法は基本的に間違っていないので、患者に強い意志があれば、完治して退院できただろう。しかし、逆にこれまで書いたような過ごしにくさから、精神を荒廃させたり無気力になってしまう者もいた。

日本のサナトリウムの実例

日本で最初にできた結核サナトリウムは、1889年の神戸須磨の須磨浦療病院である。この地は別荘地として適所で、特に富裕階級に属する病人を隔離するには格好の場所だった。その後、神奈川県の茅ヶ崎に多くの結核療養院が開設され、湘南地方は海浜サナトリウムとして大いに有名になった。

Inheritance 結核遺伝説とロマン

もともと、この病は精神心理的な面で患者に大きな負担をかけていた。昔から繰り返し、伝染説が出たり消えたりしていたのである。

北欧や西欧では、フランス国王家族、ゴングール兄弟、ブロンテ一家などの有名人一家が親子、兄弟で次々に結核で倒れた。それなのに周辺の人々はほとんど発病しなかったので、遺伝病か体質病と考えられた。

平凡な家庭にも家族集積はあったのだが、世間を驚かすような優れた芸術家や学者の一族が病床で苦悩を語ったのである。これを読み聞きして感動した人々は、結核はタレントを襲う病なのだろうと誤解した。

このため、結核はロマンチックで、憧れられ、同情される病気として認識される時代が続いた。社会的な差別はあったのだが、一種独特な位置を占めていたといってもいい。

伝染病だとわかったあとでも、トーマス・マンの『魔の山』が出版されたことで、結核療養所＝サナトリウムはインテリ階級の関心を集め、憧れにも似た感情の対象となった。

山岳や高原の療養所では、信州の富士見療養所が最初である（1918年）。以後、清里、軽井沢といった転地療養所も次々に開発されていく。今でこそ、どこもリゾート地として人気だが、当時は単なる田舎だった。風光明媚、空気清浄、人里から離れていることなどが療養所の立地条件である。しかし、同時に結核を怖れる人々の反対があるから、こうした場所でないと、住民の反対があって、建設が不可能だったとも言える。例えば、富士見療養所は名目上は総合病院ということになっていた。

日本のサナトリウムができたのは結核研究が進んだ後だったので、安静大気療法、栄養療法などが中心だった。これを結核専門医が監視指導し、社会復帰の準備として職業療法も行なっていた。

栄養療法の目安は1日の摂取カロリーが設定されていた。湘南の南湖院では2,700～3,500カロリーも摂らせていたが、これでも同時代の欧米のサナトリウムよりは少ない方であった。

静臥安静療法というのもあった。これは歩かず、起き上がらず、本も読まず、思考せず、かといって昼間は眠ってはならないというものである。食事すらあお向け状態のまま口にスプーンで運ばなければならなかった。

京都の東山サナトリウムでは、さらに徹底して絶対沈黙していなければならなかった。いっさいの会話が禁止された患者は、50音表を渡され、指や棒で字を指し示すという意思疎通が行なわれた。

日本の通俗療法

日本においても、サナトリウムは諸費用が高価だった。費用を賄えない庶民や、金をかけても完治しないことに絶望した患者は、安価で魅力的な宣伝文句に満ちた通俗療法を頼った。

明治維新以降、新聞や雑誌にあふれていたあやしげな薬の宣伝はすべて迷信である。

いもりの黒焼きを食べる、石油を飲むとよい、などはかなり有名である。石油飲用は婦人誌に記事が載り、一時ブームにさえなった。

ミルクを若い乳母から直接もらいうけるというものもあれば、肝を食うというのもあった。動物の肝よりも人間の肝の方がいいというので、人をさらってきて人肉や肝を食べたり、刑死した人の肝が高く売買されたという話もある。

医療ソーシャルワークの始まり

いわゆる医療相談を受ける職業である。19世紀末から20世紀初頭にかけて、欧米では医療の社会問題が深刻化していた。そこで貧しい労働者階級への応対者として生まれたのが、医療ソーシャルワーカーだった。

日本で医療ソーシャルワーカーが生まれたのは、1920年代の話である。やはり結核が社会的疾患であると認識されるようになったころのことだ。当初は施療施設における自然発生的な相談活動だった。ボランティアに近いものだったようである。

東京の聖路加国際病院では、アメリカの医療ソーシャルワークが日本に導入された。各地で医療ソーシャルワーカーは活動を始め、住民の診療調査などを行なった。

しかし、医療技術のあり方、医療観、人権思想の違い、当時の社会情勢などに阻まれ、なかなか普及することはなかった。

Prion
プリオンの発見

プリオンとは謎の感染タンパクである。ウィルスのようであるが違う。

プリオンが原因とされる病気の主なものとして羊のスクレイピー、人のクロイツフェルト・ヤコブ病(CJD)とクールー、牛の狂牛病(正式には牛海綿状脳症:BSE)がある。

このうち、CJDは1920年代に発見された。

スクレイピーは18世紀から存在が知られており、クールーは1950年代にそれぞれ見い出され、BSEは1986年に初めて報告されたものである。

いずれも脳に海綿のような空胞が多数でき、確実に死に至る神経難病である。

Mortality Percentage
1920年と1930年の死亡率(千人あたり)

男

年齢	1920年	1930年
総数	25.7	18.6
0～4	72.0	47.1
5～9	6.2	4.1
10～14	3.9	2.7
15～19	10.7	7.3
20～24	13.8	9.2
25～29	13.5	7.8
30～34	13.8	7.0
35～39	13.8	7.9
40～44	15.1	10.2
45～49	17.7	14.3
50～54	24.5	20.0
55～59	32.6	28.8
60～64	47.4	43.4
65～69	70.2	61.9
70～74	103.0	96.4
75～79	151.7	138.3
80～84	217.8	203.2

女

年齢	1920年	1930年
総数	25.1	17.7
0～4	66.8	42.6
5～9	7.2	4.4
10～14	5.9	3.8
15～19	13.9	8.7
20～24	17.0	10.1
25～29	17.0	8.9
30～34	15.7	8.6
35～39	14.5	9.2
40～44	13.9	9.7
45～49	13.5	10.7
50～54	17.6	13.7
55～59	22.7	18.7
60～64	33.5	28.1
65～69	50.4	42.4
70～74	78.7	69.6
75～79	118.5	106.5
80～84	184.3	160.7

内閣統計局『日本帝国人口動態統計』より。日本に在住する外国人を含む総人口分母としている。年齢不詳は、既知の年齢別数値の割合に応じて按分補正したものを用いている。

Military Machine
軍事機構

帝国憲法下において帝国陸軍および帝国海軍は、統治権から独立した統帥権を盾に取り、内閣や議会の統制下にない独立した組織であった。

戦前の日本は徴兵制度を敷いており、17歳から40歳までの男子は兵役義務を負った。兵役は現役3年（陸軍歩兵科2年）、予備役4年、後備役5年であった。陸海軍は各種教育機関を設け、士官・幹部・特殊兵科の養成を行なった。

第1次世界大戦後は世界的な軍縮の流れに乗り、陸軍は4個師団を廃止（1924年）、海軍は進行中の八八（正確にはおのおの8隻からなる戦艦隊2、巡洋艦隊1の八八八）艦隊計画を放棄した（1921年）。その一方で、遅れていた装備の近代化や改良（航空機、戦車、重火器、航空母艦、巡洋艦）が進行中で、この軍縮は決定的な軍縮費の節約とはならなかった。

帝国陸軍 Imperial Army

陸軍の機構は官衙（官庁）・軍隊・学校・特務機関に分類される。

軍事行政（軍政）機関の陸軍省、軍令機関の参謀本部、軍隊教育を管掌する1898年設置の教育総監部を中央3官衙といい、その長である陸軍大臣、参謀総長、教育総監はそれぞれ天皇に直隷し、その意志の統一は3長官の協議によった。

軍制は、1885～88年にかけて、フランス式からドイツ式に改められ、内戦あるいは外敵防御にあたる編制・配備の鎮台制を外征向け編制（機動力と後方部隊の増強）・配備（分散から集中へ）の師団制に改編し、常設師団数は日清戦争開戦時7個師団、日露戦争開戦時13個師団、第1次大戦時21個師団と増加したが、第1次大戦後の軍縮で17個師団に減じた。1925年の時点での陸軍の兵力は17個師団、朝鮮軍・台湾軍と併せて約21万人の人員を抱えていた。海外兵力としては青島、台湾、朝鮮、関東州、厦門（福建省）に駐屯部隊があった。1920年には関東州において都督府が廃止され、行政は関東庁、軍事は関東軍司令部に引き継がれた。関東軍は1930年代になると、張作霖爆殺、満州事変、蘆溝橋事件など、数々の謀略工作をつかさどり、独断的軍事行動を起こす。

将校養成機関としては、1874年11月に陸軍士官学校条例が制定され、翌年第1期士官生徒が入学、兵学寮は廃された。士官生徒制は11期卒業までで、1887年に士官候補生制に改められた。士官学校の予科教育的機関としての幼年学校制度は1886年に整備された。参謀本部が設置されると、軍令事項について大元帥＝天皇を補佐する機関に発展し、1882年にはその要員（参謀および高等司令官）の養成機関として参謀本部所管の陸軍大学校が設置された。陸軍は次第に士官学校、大学校の卒業成績の序列が大きな意味をもつ官僚機構に転化してゆく。

1882年に「陸海軍人に賜はりたる勅諭」（軍人勅諭）が出された。軍人勅諭は以後軍の解体まで軍人を律する最高規範として位置づけられ、軍隊の天皇親率、政治不干与、命令絶対服従などの原則を明示した。

統帥権独立の慣行は帝国憲法発布後も内閣の関与を許さないものとして堅持され、陸軍大臣に現役武官を任用する制度（1900～13、1936～45）、慣行と相まって、地上兵力を有する陸軍を政府の制約から強い自立性をもつ大政治勢力＝軍部（あるいは軍閥）に成長させた。

帝国海軍 Imperial Navy

海軍は軍令に対する軍政の優位の伝統があった。すなわち、作戦用兵に関する統帥は軍令部長が握り、政策上の権限は海軍大臣の手に集中され、平時にあっては海軍大臣が全軍を統轄した。このことは鎮守府についても同様で、鎮守府司令長官は軍政に関しては海軍大臣の、作戦計画に関しては軍令部長の指揮下にあった。

このような伝統は1922年のワシントン海軍軍縮条約の締結をめぐって亀裂が生じる。さらに1930年のロン

ドン海軍軍縮条約締結をめぐり、軍令部は条約締結は統帥権干犯だとして、条約締結をやむなしとする海軍全権の財部彪海軍大臣に強く反対した（統帥権干犯問題）。以後、海軍部内では、条約派（軍政派）と艦隊派（統帥派）と称される2派の対立が激化し、軍縮条約に敵意をもつ軍令部と中堅将校らのつきあげにより、海軍省首脳の統制力は減退していった。特に1932年と1933年の制度改正により、海軍軍令部は軍令部に、海軍軍令部長は軍令部総長と改称され、兵力量の起案権を軍令部総長が握り、平時の海軍大臣の兵力指揮権が削除されるなど、それまでの海軍の伝統を破って、軍政に対する軍令の優位が確立されることになった。

海軍は3つの海軍区に分かれ、横須賀・呉・佐世保に鎮守府を置いた。1920年当時の海軍の勢力は現役7万7606人（予備、後備を合わせると11万5000人）、軍艦（戦艦、巡洋艦、航空母艦、砲艦など）71隻、駆逐艦94隻、水雷艇20隻などであった。ちなみに連合艦隊が春夏秋冬の四季島、七曜島で有名な南洋群島のトラック島に根拠地を定めるのはもっとあとのことである。

Military Conscription and Training
徴兵制と軍事訓練

前年12月1日から当年11月30日までに満20歳に達する男子青年を徴兵適齢者といい、就学中などのため徴集延期中の者を除く徴兵適齢者および徴集延期期限の切れた者を対象に徴兵検査を行なった。

徴兵検査の結果、体格、健康状態によって甲種、乙種合格（以上現役に適する者）、丙種合格（現役に適しないが国民兵役に適する者）、丁種不合格、戊種（翌年再検査）に分類された。一般に甲種合格が基本でそれ以外は不名誉とされた。検査の際に花柳病（性病）がわかると丁種になるうえ、非国民扱いされた。1925年の治安維持法以後は思想の検査も行なわれ、自由主義者、民主主義者、平和主義者は厳しく指弾された。

また徴兵適齢者以外にも軍事訓練が行なわれた。1925年、陸軍現役将校学校配属令が公布され、全国官公私立中学校での現役将校による軍事教育が実施されるようになる。また1926年からは青年訓練所令が施行され、小学校、高等小学校を卒業した17～20歳の勤労青少年に軍事訓練を、月2回ほどずつ4年間行なうようになった。修了者には徴兵制度による2年間の兵役を1年半に短縮する特典が与えられた。この2つの制度は、日本の青少年を有事の際の予備兵力化するものであった。

憲兵 Kenpei-Military Police

憲兵は軍人の規律維持を主任務とする軍人または兵科である。通常は、一般警察権の及ばない軍隊内や、軍隊に関係ある行政警察、司法警察の業務を行なう。しかし日本軍憲兵は、国内、占領地、作戦地などの公安維持や防諜に及ぶ広範な任務を担当した。憲兵は、一般憲兵と外征する軍に随伴する軍令憲兵（野戦憲兵）に分かれていた。

憲兵は内務、陸海軍、司法の3省に属し、軍事、行政、司法警察を兼ね行なうことになっていた。憲兵を法的に支える憲兵条例からは人権関係の条項や、裁判所もしくは警視庁の「命令書」なしの行動を制限した条項などが次第に削除されていった。

日清、日露両戦争によって獲得した植民地にも台湾憲兵条例（1896年）、韓国駐剳憲兵に関する件（1907年）などにより憲兵が設置され、ここでは、統監と軍司令官にのみ属した（憲兵警察制度）。こうして、内外における増大した軍の影響力と威力を背景に権限行使の法的規制をもたない憲兵制度がつくられていった。

憲兵は軍の規律維持＝軍事警察と治安警察の二つを当初から任務としたが、時々の反政府民衆運動に対して出動した。大正末期から昭和初期にかけては左翼運動の弾圧に主力を置いた。関東大震災時に甘粕事件があったが、1928年思想係が置かれ、労働、農民、文化、学生運動など一連の軍事以外の領域にも、それまでの治安警察のあり方を越えて積極的に介入した。軍部が政治の実権を掌握するにしたがい、憲兵もまた治安、防衛、防諜、生産増強など国民の全生活を監視するようになった。

1937年の日中戦争開始後は憲兵数が一挙に3倍に増加され、終戦時には内地に約8,000、朝鮮、台湾に約2,000、中国、東南アジア占領地に2万2000の戦時補助憲兵を加えた軍令憲兵があった。

逮捕権

一般人への逮捕権も有するが、災害時や戒厳令下でないかぎり、内地では逮捕はしないのが通例である。

憲兵は、主に占領地域および新規領土の朝鮮半島及び台湾、南洋諸島などで治安維持任務にあたり、一般警察と協力や現地警察の指導も行なっていた。

軍律法との関係

占領地域での司法はケースバイケースである。内地とは違い、民間人は軍律法に従わねばならず、軍人の統制は、軍法で行なわれていた。軍法に関しては、別項を参照のこと。

内地での憲兵

徴兵制下の国では、訓練兵や予備役、退役軍人などを含めれば多数の軍人を抱えることになるため、国内にも相当数の憲兵が配置されていた。逮捕権はないのだが、警官に同行することも多く、一般人の感覚からすれば、違いはあまりない。通常、兵隊は兵舎で暮らしているが、内地の憲兵は自宅から通っていたという。この点も警官に近い。

編成と配置

構成人員は、上等兵以上の准下士官及び下士官・士官で構成される。原隊勤務2年以上が必須であり、士官であっても新兵は配属不可とされた。軍人を取り締まる立場なので、ベテランが配属されたということである。

その任務のため、各地に分散して配置され、応援が必要な場合は馬やサイドカーで集合した。

軍装

憲兵は騎兵から枝分かれした兵科なので、馬かバイクのような軽快な乗り物を装備していた。その他の装備も騎兵科に準ずる。長靴、軍刀、拳銃、腕章などが特徴的な、スマートなスタイルだった。

軍法と軍律法

軍法とは、軍人のみに適用される、行動を律する法律である。一般法と違い、社会や個人を守るためでなく、軍事組織の統制と軍事的行動の成功のために制定された法律である。

軍法に含まれない法律を破った場合は一般法廷で裁かれるが、徴兵拒否、職務怠慢から器物損壊、略奪、窃盗など軍法は多岐に渡っていて、罰則もより厳しい。少なくとも軍服を着ている間は襟を正しておいた方がよいだろう。軍法会議は手間がかかるので、兵が軽微な罪を犯した場合は、上官の鉄拳制裁などで終わりにすることもある。

軍法に比べ、軍律法は民間人にも適用されることがある。こちらは占領地域での軍人以外の犯罪を裁く法である。特に制服を着用しないゲリラやスパイ活動は禁止されていて、軍人として保護されず、しかも民間人とも見なされない戦争犯罪者である。こういう者は憲兵が捕らえ、軍律法で処刑されるのが世界的な合意事項だった。

軍事裁判

軍法会議ともいう。軍法を犯した者を裁く場だが、戦地で各種利敵行為などを行なった民間人が軍律法違反者として裁かれることもある。被疑者は弁護人の指名も行えず、審査は一審のみで、最高刑は死刑と非常に重かった。

例外的な軍律法の適用

国内であっても、戒厳令下や災害時に適用されることがある。こうした時は軍隊もそうだが、憲兵が先んじて出動し、軍律法を適用する。非常時に治安回復を優先し、犯罪防止と裁判の迅速化が求められたからである。朝鮮半島や台湾では、騒乱時に憲兵が出動する場合に適用された。

また、占領地域や新領土でまだ治安組織が確立されていない場合には、憲兵隊が活動したり、現地の治安維持組織を指揮下に置いた。この場合は人員不足になりがちで、より厳しい治安維持体制が敷かれる。

民間人が抵触する軍法

軍法は軍人のためのものだが、それらの一部だけは兵などと接触する民間人に適用されることがある。

興味深いのは、哨兵が大事に扱われていることである。哨兵は軍隊の目なので、職務怠慢が厳しく裁かれる代わり、その任務を妨害すると重い罰が下された。

- ■哨兵に対する暴行脅迫、侮辱の罪
- ■略奪の罪（軍需物資の略奪など）
- ■捕虜逃亡幇助の罪
- ■違令罪（哨兵を妨害したり惑わせたり、流言飛語をなすなど）

Professional Soldiers 大正期の軍人の実態

地位

明治時代よりは低下しているものの、軍人の社会的地位は高かった。

当時の文官・武官という分類でいえば、小学校長や駅長が中等文官だったが、これに比べて軍の将校は、少尉の段階で高等武官だった。

士官学校を卒業すれば少尉に任官できるから、二十代の若造でも校長や駅長より位階が上だったことになる。教師の社会的地位が今よりもはるかに上だったことを考えると、軍人とはかなり権威がある職業だった。

選挙権と政治活動

徴兵期間の兵卒を含めた現役軍人は、選挙権を持っていなかった。それどころか、昭和期に軍部が台頭するまで、軍人はいっさいの政治活動が禁止されていた。

月給制度のはじまり

軍人は月給をもらっていたが、これは当時の社会人として破格の待遇だった。

戦前の日本では、日給が通例だったのである。港湾労働者などは、運ぶ荷物ひとつに対して木札を1個もらい、夕方に現金と引き替えるというようなことを行なっていた。書記のような高等教育を受けた者でも例外ではなく、日給制だった。

当時の日本では、挙国体制に向け、社会構造の改変が起こった。月給制や被雇用者が幹部に昇格するような制度は軍隊組織を手本にしたものである。

Incident 軍がかかわった重大事件

三月事件

1931年（昭和6年）3月の決行を目標として、陸軍将校の橋本欣五郎らを中心とする秘密結社「桜会」が構想したクーデター未遂事件。

桜会は「わが国の前途に横たわる暗礁を除去せよ」と主張しつつ、計画を練っていた。これに小磯国昭軍務局長、二宮治重参謀次長、建川美次第二部長ら当時の陸軍首脳部や社会民衆党の赤松克麿、亀井貫一郎、そして右翼のメンバーも参画した。また、活動資金として徳川義親侯爵が20万円を出資（戦後返還）した。

大川、亀井らが1万人の大衆を動員して議会を包囲し、政友会、民政党の本部や首相官邸を爆撃することになっていた。混乱に乗じて陸軍を出動させて戒厳令を敷き、

議場に突入して内閣の総辞職を要求。代わって宇垣一成陸相を首班とする軍部独裁政権を樹立させるという計画だった。しかし、これは直前で中止となった。

この計画は綿密とはいえないものであった。

第一、1万人の大衆動員計画は現実的でなく、また橋本、大川らの証言によると、計画の最終段階に至って宇垣がクーデターに反対し、小磯や徳川も計画を中止するよう動いたという。

宇垣自身は事件への関与を全面否定しているが、彼が計画にどの程度かかわったのかは今もって不明である。

本来なら軍法会議ものであるが、陸軍首脳部も計画に関与してしていたことから、首謀者に対して何の処分も行なわず、口封じをして事件を隠匿した。

なお、宇垣はこの事件後に陸相を辞し、朝鮮総督に就任。1937年には組閣の大命を受けるに至るが、この前歴が災いして、陸軍の推薦拒否に遭って首相になれなかった。

この事件は、十月事件や士官学校事件、二・二六事件など、後に頻発する軍部クーデターの先鋒である。同時に、政界上層部や右翼、国家社会主義者なども巻き込んだ大規模な策謀であった。

十月事件

1931年(昭和6年)10月の決行を目標としていた桜会と大川周明らによるクーデター未遂事件。別名「錦旗革命事件」。若槻内閣を打倒し、荒木陸軍中将を首班とする軍部内閣を樹立しようとしたが、未然に発覚し、失敗した。

1931年9月18日深夜、柳条湖事件が発生。これを端緒として満州事変が勃発した。桜会のメンバーはこの動きに呼応するクーデターを計画。

計画では、桜会の構成員など将校120名、近衛歩兵10個中隊、海軍爆撃機13機、陸軍偵察機や抜刀隊10名が決起するはずだった。

10月21日(橋本の手記によると23日)に首相官邸や警視庁を襲撃する予定であった。同時に若槻礼次郎首相、幣原喜重郎外相ら閣僚を斬殺し、「錦旗革命本部」と大書した旗を陸地測量部に掲揚。

そして荒木貞夫陸軍中将を首相に、大川周明を蔵相に、橋本を内相に、建川美次少将を外相に、北一機を法相に、長を警視総監に、小林省三郎少将を海相にそれぞれ就任させ、軍部独裁政権を樹立する。

計画は、貯めておいた資金を軍幹部が料亭での豪遊で使ってしまったり、右翼の大川と北の仲違いが多くなったことで頓挫した。さらに首相に擁立するはずだった荒木もクーデターに反対、計画の中止を求めた。これを見た下級将校は失望し、相次いで離反していった。

やがて計画が明るみに出て、10月17日早朝、憲兵隊が幹部12人を一斉検挙してしまった。

これで桜会は全滅かと思いきや、橋本は同志の助命を思想家の杉山茂丸に嘆願した。杉山は顔の利く人物で、維新の立て役者で政界の大物である西園寺公望に口添えした。その結果、処分は謹慎程度の軽いもので済み、またも秘密裡に処理された。

三月事件と同様、「何をしても許される」という悪しき前例を生んだこの事件は、後に軍部を台頭させ、政財界を萎縮させた。また、これを契機に陸軍内部で皇道派と統制派との対立構造が決定的になった。

血盟団事件

1932年、井上日召を中心とする右翼団体「血盟団」が、団員による一人一殺主義で政財界要人の殺害を企図したもの。井上前大蔵大臣と実業家の団琢磨の2人を殺した時点で摘発された。

五・一五事件

1932年5月15日に発生した海軍青年将校を中心とするクーデター。陸軍士官学校生徒と民間の右翼団体も参画し、首相官邸・警視庁・日本銀行を襲い、犬養毅首相を殺害した。この事件によって政党人が首相に指名されることはなくなり、大正デモクラシー以来続いてきた政党政治に終止符が打たれる。

士官学校事件(11月事件)

1934年11月に、陸軍の皇道派青年将校と士官候補生が企図したクーデターを、統制派が摘発した事件。

陸軍パンフレットの配布

1934年10月に陸軍省新聞版が配布した「国防の本義と其強化の提唱」と題するパンフレット。統制経済の確立など、国防軍事優先の国家建設を提唱しており、このパンフの配布以後、軍部の政治介入が公然と行なわれるようになる。

相沢事件

1935年、皇道派の相沢三郎中佐が軍務局長の永田鉄山を陸軍省内で白昼堂々斬殺した事件。皇道派将校の中には、「相沢に続け」の声が強まる。相沢中佐は1936年7月に処刑された。

二・二六事件

1936年2月26日に起きた、陸軍の皇道派青年将校を中心とするクーデター未遂事件。決起部隊は首相官邸・警視庁・朝日新聞社などを襲撃して閣僚らを殺害。反乱軍と規定されて鎮圧される。

Military Cliques
統制派と皇道派

皇道派とは昭和期の陸軍部内の派閥で、荒木貞夫大将、真崎甚三郎大将らを中心とし、天皇親政による国家革新を唱える青年将校の多くがこの派閥に属していた。北一輝・西田悦を始めとする国家社会主義者と交流を持ち、皇道派青年将校の一部は、統制派との対立の頂点として、二・二六事件を引き起こす。

統制派は皇道派に対抗する派閥で、陸軍省・参謀本部などの幕僚将校を中心に軍隊内の統制強化と、高度国防国家の建設を唱えていた。反政党と統制経済の確立を目指して軍部寄りの官僚や政財界人とも接近。二・二六事件後、皇道派の人脈を一掃して陸軍内の主流となり、日本帝国の政治を事実上支配していくことになる。永田鉄山、東条英機などは統制派将校の代表格。

Equipment for Emperial Army and Navy

帝国陸海軍の装備

明治維新以後、帝国は欧米諸国に追いつくべく、富国強兵策で軍隊の近代化を推進してきた。小火器から艦船、航空機に至るまで、当初は諸外国からの輸入に頼っていたが、ライセンス生産やコピー、オリジナルの開発など国産化は急ピッチで進められ、1920年代には当時第一級の装備がそろえられていた。

各種火砲、戦車やそれに類する軍用車両、航空機、艦船などは個人所有はまず不可能である。これらの装備は探索者個人の所有は基本的に許されないだろう。

小火器

探索者が軍人でなければ、しっかりした軍用装備を手に入れることは難しい。しかし、拳銃や小銃のような大量に出回った小火器程度であれば、所定の手続きやコネに則って入手することが可能である。

帝国で出回っているのは国産装備だけでなく、むしろ外国から持ち込まれたものも多い。民間での使用に限って言えば、外国産の装備、コピー品の方が入手しやすい可能性もある。ブローニング拳銃（32口径オート）などは特に盛んに輸入された。

護身用としては大げさな装備は、治安が安定している内地より、外地の方が入手しやすい。外地の方が公的規制は緩いのが普通である。しかし、軽機関銃や砲など特に大がかりな装備は個人での入手、運用は難しい。

二十六年式拳銃：1893年（明治26）年に制式化された国産初の制式拳銃。騎兵用に開発されたダブルアクションのリボルバーで、のちに戦車兵なども装備した。大正時代には東京砲兵工廠から民間向けに販売され、銃は22円、弾薬は100発で3円だった（38口径リボルバーに相当）。

桑原製軽便拳銃：日清戦争期、東京の桑原銃砲店が将校向けに多数販売した、二十六年式拳銃をベースにした中折れ式リボルバーである。実戦での評判は良好だった。当時、この銃は15円で売られていた。弾薬は100発で2円だった（32口径リボルバーに相当）。

十四年式自動拳銃：いわゆる南部式として有名な自動拳銃。制式化は1925年（大正14年）だが、明治年間に開発は終了しており、日露戦争期に少数の試作型が民間にも流出した。軍では将校、戦車兵、空挺隊員、憲兵などに支給された。体格の小さな日本人にも扱いやすい。冬の大陸で手袋をしたまま持てるよう、トリガーガードをダルマ形に広げたモデルもある（32口径オートマチックに相当）。

南部式小型自動拳銃：南部麒二郎少佐が1902年（明治35年）に開発したもの。十四年式を小さくしたようなデザインで、口径は7mmである。1914年（大正3年）には一般にも販売された。銃は32円と高価で、弾薬は100発4円50銭だった。国内では、この他にも多種多様な拳銃が販売された（22口径オートマチックに相当、装弾数7）。

モーゼルM96：ドイツ製の大型自動拳銃。明治末期から大正にかけて軍用・狩猟用として輸入された（民間モデル名はC96）。中国でもコピー品が製造され、大陸で大量に出回った。帝国軍でも鹵獲し、のちに準制式化している。精密な照準器を持ち、銃床を取りつけてライフルのように扱うこともできる（32口径オートマチックに相当、装弾数10）。9mmオートマチックバージョンもある。

十三年式村田銃：1880年（明治13年）に制式化された国産初の量産歩兵銃。以後十六年式、十八年式と改良が加えられていくが、大正期には完全に旧式化している。よって、民間でも入手が容易であった（45口径マティーニヘンリーライフルに相当）。

三八式歩兵銃：1905年（明治38年）制式化。歩兵に支給される標準的な小銃であった。騎兵や空挺隊員向けの三八式騎銃はこれを軽量化したものである。なお、日露戦争時には三八式の前身である三十年式歩兵銃が主力だった（30-06口径ボルトアクションライフルに相当）。

ベ式機関短銃：原型は1918年にドイツで採用されたベルクマン機関銃。戦争で鹵獲したものと、スイスSIG社によるコピー品を輸入したものを合わせて「ベ式」と呼ぶ。陸海軍・警察で使用された。口径は9mmである。

十一年式軽機関銃：1922年（大正11年）制式化。構造が複雑であり、銃に注油したり弾薬に塗油しないと、うまく作動しなかった。特に中国大陸では砂塵で作動不良を起こし、問題となった。同世代の外国兵器より完成度は低い（30口径ブローニングM1917A1に相当）。

三年式重機関銃：1914年（大正3年）制式化。それまでの重機関銃の問題点を解決すべく開発された。シベリア出兵が初陣となった。

十年式手榴弾：1921年（大正10年）制式化。これより以前の国産手榴弾は、打撃発火式（衝撃で爆発するもの）であった。この手榴弾には今日のもののような遅延信管があり、人力での投擲と、擲弾筒での発射の双方で使用することができた。（手榴弾に相当）

十年式擲弾筒：手榴弾用曲射滑腔砲。擲弾筒は日本独特の兵器である。発射薬を使い、十年式手榴弾を200mまで飛ばすことができる。ほかに発煙弾、照明弾、催涙弾、ガス弾なども存在した。

八九式重擲弾筒：1929年（昭和4）年制式化。射程を延ばすため、専用の弾薬が開発され、砲身にはライフリングが施された。射程は専用の八九式榴弾で最大650m、発射薬を使った十年式手榴弾で190m。約12万門と膨大な数が生産された。

九一式十糎（センチ）榴弾砲：1925年（大正14年）、欧米兵器視察に赴いた緒形中将がフランスの兵器メーカーに開発を依頼し、昭和6年に完成した新型野砲。試験を経て、制式化された。口径は105mm、射程は10,800m。

十四式十糎高射砲：1925年（大正14年）制式化。高空を制圧するための新型高射砲。この高射砲の後継となる八八式七糎野戦高射砲（昭和2年制式化）が量産され、第2次大戦の主力高射砲となった。口径75mm、射程13,800m。

三八式野砲：1904年（明治37年）、ドイツのクルップ社

に開発を依頼し、翌年に第1号砲が到着。各種試験で改良が加えられ、1907年に制式化。以後は国産化、量産、改修されながら第2次大戦末期まで長きに渡って使用された。口径75mm、射程8,350m。

車両

この時期の車両は民間・軍用ともに輸入品が中心であった。1930年以降は機械化が進むことになるが、ガソリン動力のクルマは軍にあってさえ極度な贅沢品であった。

ただし、第1次世界大戦で世界を震撼させた戦車の重要性は軍部も理解しており、初めて戦車隊が編成されたのは、大正末期ごろのことである。まだまだ国内の技術は追いつかず、戦車隊の装備は海外から輸入された各種戦車群であった。

三菱A型乗用車：1917年（大正6年）、三菱造船神戸造船所が陸軍の要請を受けて国産化したのが三菱A型である。これはイタリア・フィアット社A3-3型乗用車のコピーである。1919年から1921年までに22台が生産され、シベリア出兵で使用された。重量1.32トン、時速32km、乗員7名。この後、将校の指揮連絡用に使用される軍用車は、やはりコピーもののウーズレーA9型乗用車（石川島造船所製）に引き継がれていく。

TGE-A型自動貨車：当時最新の国産トラック。大正7年、東京瓦斯電気工業株式会社が米リパブリック社製トラックを参考に完成させた。ちなみにTGEは東京瓦斯電気の頭文字である。重量3.3トン、乗員3名、積載量1.5トン。

五十馬力牽引自動車：初の国産無限軌道車輌。1925年に「試製三屯牽引車」として準制式化。1931年（昭和6年）までに計35輌が生産され、部隊に配備された。火砲の牽引に使われたが、稼働率は低く高価だった。重量4.27トン、乗員8名。

九〇式広軌牽引車：1930年（昭和5年）制式化。スミダ6輪自動貨車がベースになっており、4輪型と6輪型が存在する。大陸の鉄道警備用で、銃眼から歩兵が携行火器で射撃していた。線路上を鉄輪で走り、道路はソリッドタイヤで走れるという珍しい車両である。

ウーズレー装甲車：1928年（昭和3年）製作、軍部と民間の共同開発。シャーシーはウーズレーCP型自動貨車を流用、装甲板は駆逐艦舷側用鋼板を海軍から譲渡してもらい、焼入れして使用した。満州事変でも使用された。装甲厚5mm、武装は機銃1門。

ルノーFT17軽戦車：1919年（大正8年）に輸入され「甲型軽戦車」と命名されている。ルノーFT17は戦車の基本レイアウトを決定づけた名作とされ、日本では初期の戦車兵教育に大いに貢献した。また満州事変後は鹵獲ルノーも部隊に編入された。重量6.7トン、乗員2名、装甲厚22mm、武装は37mm砲または機銃1門。

八九式中戦車（イ号）：初の制式国産戦車。1929年（昭和4年）に軽戦車として制定、1931年量産開始。しかし改修によって重量が増え、1934年に中戦車に改称された。軍が欲しかったのは快速軽戦車だったので、こののち九五式軽戦車が改めて開発されることになる。八九式は支那事変、ノモンハン事件時の主力戦車だった。重量13.0トン、乗員4名、装甲厚17mm、武装57㎜砲＋機銃2門。

軍艦

一般に探索者が接する機会が多い船は商船や貨物船、旅客船であろう。ただし、海軍にはさまざまな用途の船が存在する。

ここでは説明を省略するが、内地・外地の沿岸では、旧式化した艦艇は海防艦や砲艦、哨戒艇と名を変え、警備に当たることが多かった。ボートサイズの警備艇は黄河で見ることができるだろう。戦闘用でない、輸送艦や給油艦、給炭艦、測量艦、工作艦、練習艦、砕氷艦、その他特殊作業に従事する船もあった。

樅（もみ）型駆逐艦：駆逐艦はこの時期に現役だった戦闘用艦艇では、最も小型の艦と言ってよい。樅型はその中でも二等駆逐艦という廉価版である。しかし、それまでの外国にならった設計から初めて脱却した意欲作でもあった。1919年の「樅」を皮切りに21隻が建造され、さらに改良型の「若竹」型は8隻建造された。全長85m、乗員107名、武装は12cm砲×3、機銃×2、魚雷発射管×2。

峯風型駆逐艦：樅型と同時期の、もう少し高級な一等駆逐艦。駆逐艦は護衛艦として引く手あまたで、多数建造された。同型艦は15隻。ほかに「神風」型（9隻）、「睦月」型（12隻）があった。峯風型のデータは全長102m、乗員148名、武装は12cm砲×4、機銃×2、魚雷発射管×3、機雷16個。

天龍：軽巡洋艦。帝国海軍では、駆逐艦群（水雷戦隊）を率いる旗艦として、高速な軽巡を建造した。二等巡洋艦とも呼ばれるが、大型駆逐艦とも言える。1920年代には天竜と同クラスの軽巡が17隻ほど建造された。全長134m、乗員327名、武装は14cm砲×4、高角砲、三連魚雷発射管×2、機雷48個。

妙高：重巡洋艦。軍縮条約下で建造された艦で、外国の重巡を上回る攻撃力を有しており、狭い甲板にぎっしり武装が詰められている。同型艦は4隻。全長192m、乗員792名、武装は20cm連装砲×5、高角砲×6、三連魚雷発射管×4、水上偵察機×2。1920年代建造の他の重巡には、「古鷹」級（2隻）、「青葉」級（2隻）がある。

長門：当時世界最強の戦艦で、同型艦に「陸奥」がある。軍縮条約によって40cm砲を搭載する艦は世界で7隻だけになったが、長門と陸奥はそのうちの2隻。以後、1941年就航の戦艦「大和」まで、帝国で戦艦は建造されなかった。全長213m、乗員1333名、40cm連装砲×4、14cm砲×20、高角砲×4、魚雷発射管×8。

鳳翔：1922年竣工。日本初で同時に世界最初の正規空母。最初に行なわれた着艦テストには多額の賞金が出され、イギリス人飛行士ジョーダンが成功させた。全長168m、乗員887名、14cm砲×4、高角砲×2、搭載航空機×15。

呂26号：1923年竣工。潜水艦の分類は排水量（艦重量）で決められていた。おおざっぱに1,000トン級が「伊」号、その下500トンまでが「呂」号、さらに小さいのが「波」

号である。呂号潜水艦は哨戒、輸送を主任務とする。さらにさまざまな用途別に細かい分類がなされるほど潜水艦の開発技術は進んでおり、1930年には伊号は25隻、呂号は19隻が稼働していた。呂26号はその中でも初期に建造された艦である。全長74m、乗員46名、高角砲×1、機銃×1、魚雷発射管×4。

伊1号：1926年竣工。伊1号は「巡潜I型」と呼ばれるタイプで、アメリカ西海岸までの航行と奇襲を目的とした巡航潜水艦だった。ドイツ潜水艦U142のコピーであり、ドイツの技術者を招いて建造がなされた。ちなみに、後継の伊5号（1932年竣工）には水上機まで搭載されていた。全長97m、乗員60名、14cm砲×2、機銃×1、魚雷発射管×6。

伊51号：1924年竣工。日本で最初の1,000トン級潜水艦。51号は「海大I型」と呼ばれるタイプで攻撃型潜水艦である。水上艦隊に随行し、敵艦隊と交戦することを目的につくられている。なお、51号は実験艦で、のちに南洋で暴れ回るのは「海大III型」伊153号（1927年）以後の後継量産艦である。全長91m、乗員70名、12cm砲、魚雷発射管×8。

軍用機

明治末から始まった航空機、飛行船、気球の研究・開発は大正年間に入っていっそう推進され、陸海軍航空隊の創設、軍用機の開発研究のてこ入れが行なわれた。また、第1次大戦後にはフランス軍航空団より指導員が初来日し、以後、陸軍を中心に日本の航空部隊の育成に寄与することになる。

大正に入ると軍の航空部隊は、国産軍用機の開発、第1次大戦への航空機の実戦参加、陸軍の国産飛行機「雄飛」号の完成、陸軍航空部設立、海軍の横須賀・霞ケ浦両航空隊の開設、最初の空母「鳳翔」の進水など、目覚ましい発展を遂げた。1920年代初頭、軍部はパイロットの質を高めようと努力した。陸軍はフランスから、海軍はイギリスからと別個に教導団を招き、装備する軍用機もそれぞれ仏英のもので固められていた。

しかし次第に国内でも航空機産業が誕生し始める。三菱造船から分離する形で1920年三菱内燃機製造（三菱航空機）が設立され、エンジン及び航空機の生産に乗り出す（1934年三菱造船は三菱重工業と改称、三菱航空機を合併する）。

中島飛行機は、退役した元海軍機関大尉中島知久平が、1917年に群馬県太田町（現太田市）に創設した飛行機研究所に始まる。1919年中島は、民間製作最初の軍用機「中島式4型」を納入し、これを機に、中島飛行機製作所を設立する。かくて、1921年稲葉郡蘇原村三柿野に川崎造船所の飛行機組立工場の建設が始まり、1923年4月に竣工した。

この間、1922年には川崎造船所は組織を変更し、工場は川崎造船所飛行機部各務原分工場となっていた。

当時の主な軍用機

1921年

一〇式艦上戦闘機：初の国産艦上戦闘機。同時に、初めから艦上戦闘機として設計された世界初の機体でもある。海軍での型式番号は「1MF」、三菱製の戦闘機第一号であった。また、この機体は、鳳翔への着艦テストでも使用された。記念事項が多い機体である。全長6.7m、最高速度213km／h。

丁式二型爆撃機：1921年（大正10年）に制式化された陸軍機。仏ファルマン社のF60ゴリアート旅客機（12人乗り）を重爆撃機に改造して輸入したもの。この機体は高価な割に充分な性能を持っていなかったが、それでも陸軍爆撃隊の礎となった。全長14m、最高速度160km／h、乗員5名。

1922年

一〇式艦上雷撃機：一〇式戦と同じく、スミス技師に設計され、ジョーダンがテストパイロットを務めた三葉機。初の国産雷撃機である。雷撃機とは、魚雷を投下して艦船を攻撃する軍用機のこと。三菱。全長9.8m、最高速度209km／h。

ユンカース式患者輸送機：1922年（大正11年）、要人輸送用としてドイツから2機の輸送機が輸入された。型番はユンカースJF6。その後、大正14年に軍医の提案があって、1機が陸軍初の患者輸送機に改修された。4名分の客室に釣床式のベッド2～3床と軽患者用座席がしつらえられている。その後、1929年（昭和4年）には民間に払い下げられた。全長9.6m、最高速度：179km／h、乗員2名＋乗客4名。同時期の患者輸送機として、「病院機」と呼ばれたドルニエ・メルクール輸送機もある。

1925年

一四式水上偵察機：1925年（大正14年）に制式された、双フロート付きの複葉偵察機。広大な海の偵察に、航空機は必要不可欠であり、しかも海軍は早くから航空機の完全国産化を進めていた。設計は外国人技師によるものだが、実用化までに5年を要した。部隊での評判はよく、320機も生産された。全長10.59m、最高速度178km／h、乗員3名。3～4席増やして民間にも使われた。

1927年

八八式偵察／軽爆撃機：制式化後、すぐ旧式化が予想された八七軽爆の後継として開発された陸軍機。八八式偵察機二型を改良して爆撃機にしたものだが、八八偵は国産で、しかも3社の競作によって生まれた機体だった。八八偵は日本初の空中給油実験を行なった機体でもある。八八軽爆は1,114機が生産され、満州事変、上海事変、支那事変など大陸で活躍した。川崎航空機。全長12.8m、最高速度220km／h。

ドルニエ・ワール飛行艇：ドイツのメーカーから輸入された全金属製の大型飛行艇。海軍で短期間だけ試用し、後に旅客機に改修して民間で使われた。その他、民間で直輸入した機体もあった。大阪—福岡、福岡—上海、瀬戸内線などの航空路線で使われ、なかなか好評だった。全長22.5m、最高速度230km／h、乗員2名＋乗客6名。



Transportation

交通機関

1920～1930年代の交通・輸送の主力は鉄道であり、船舶であった。航空機はまだまだ量的にも信頼性的にも劣っており、郵便や報道などの限られた用途にしか使用されていなかった。

鉄道・電車交通

Railway

第1次世界大戦後には、すでに国鉄（日本国有鉄道）による日本全国に鉄道網が完成していた。そして大正末から昭和にかけて一層整備され、国内における主要な輸送・交通機関となる。これらは当初は民間によって建設されたものも多かったが、日露戦争後有事への備えから国有化が進み、主要幹線はほとんど国鉄の運営となった。また朝鮮半島では韓国総督府鉄道局、中国東北部では南満州鉄道株式会社が設立されており、シベリア鉄道を介してヨーロッパへと通じる鉄道連絡線が完成していた。大正年間には「東京・倫敦（ロンドン）」という1枚になった鉄道切符（連絡乗車券）を買うことができるようになったのである。東京からロンドンまではおよそ15日の旅であった。

大正の終わりごろには、全国の主要な線区の急行列車は平均で50km台に達した。1930年代の日本の特急のスピードは、国内の「つばめ」（1930年）が時速約66km、朝鮮半島の「ひかり」（1933年）が約50km、満州の「あじあ」（1934年）が約90kmとなっている（いずれも営業運転速度）。特に「あじあ」は6両の客車を全線にわたって蒸気機関車で牽引してのスピードであったので、世界の鉄道関係者の注目を浴びた（「あじあ」は高速運転計画では100km以上のスピードで走る予定であった）。

1912年には旅行する人々のためにジャパン・ツーリスト・ビューロー（日本交通公社）が設立された。

都市交通

都市交通の手段としては東京市電気局の路面電車（市電）が一般的であった。東京では市内ほぼ全域をカバーし（延長140km）、庶民の足となっていた。運賃は市内どこまで行っても7銭だった。1910年代は路面電車が都市交通の主役で、路線距離は100km、1日に50万人を運んだ。しかし定員は70人程度、その輸送力は限られていた。

ますます増大する都市の交通量を賄うため、諸外国の例にならい地下鉄が計画される。1927年、東京地下鉄道によって上野―浅草間に初の地下鉄が開通した（12.30）。運賃は10銭均一、切符を入れる代わりに、コインを入れると一人ずつ入ることができるターン式の改札が設置された。路線は徐々に南に延び、1934年には銀座、続いて新橋まで延長された。また、1938～1939年にかけて東京高速鉄道が渋谷―新橋間を建設し、やがて相互に乗り入れるようになる。

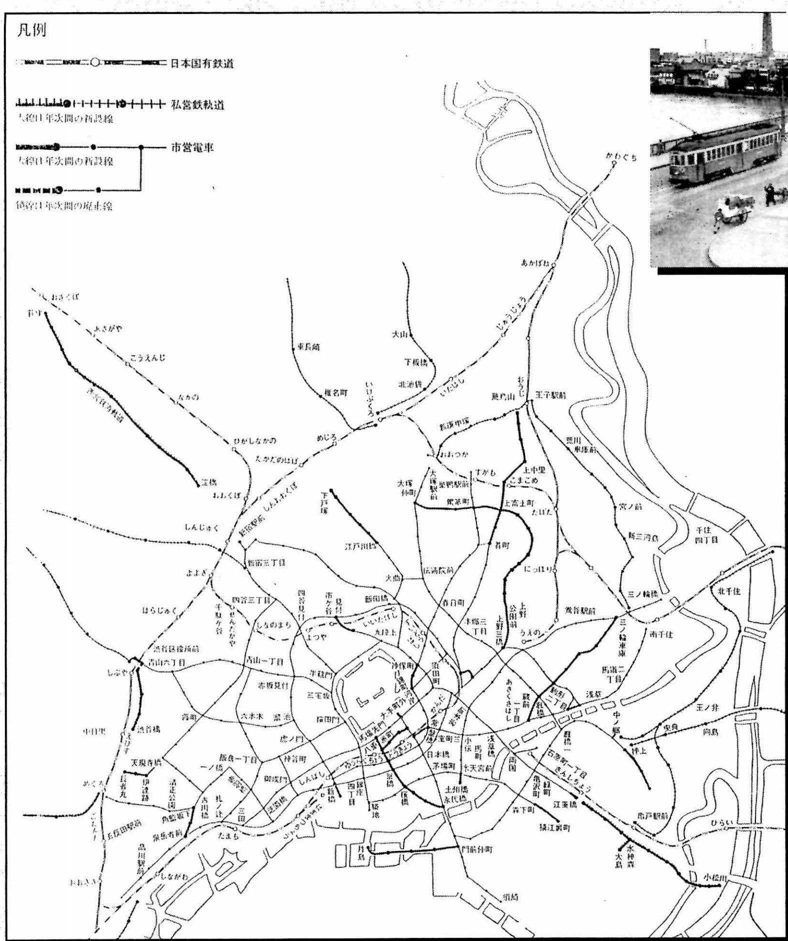
近郊路線

東京では、1920年代になると地方からの人口の流入により、また関東大震災をきっかけに多くの住民が郊外へ移ることによって周辺部の市街化が進んだ。これによって、都心への通勤・通学輸送が大きな課題となった。これに応えて、私鉄を中心に次々と電車の路線が開設される。

1921年には京成電鉄（船橋―千葉間）、1922年には池上電気鉄道（現在の東急池上線）、1923年には目黒蒲田電鉄（東急目蒲線）、1927年には東京横浜電鉄（東横、現在の東急東横線）、小田原急行鉄道（小田急）の新宿―小田原間、西武鉄道の高田馬場―東村山間、1929年には片瀬江ノ島支線、1933年には帝都電鉄（現在の京王電鉄井の頭線）が次々と開業を果たした。

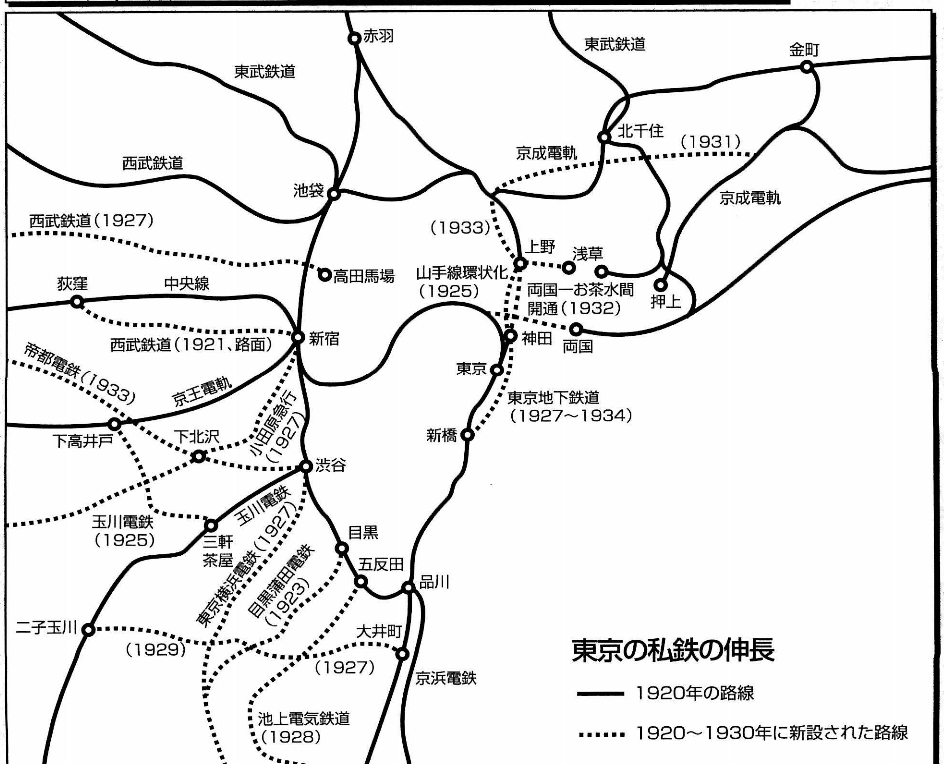
また、従来の蒸気鉄道も、1922年には武蔵野鉄道（現在の西武池袋線、開通は1915年）、1928年には東武鉄道伊勢崎線が電化された。

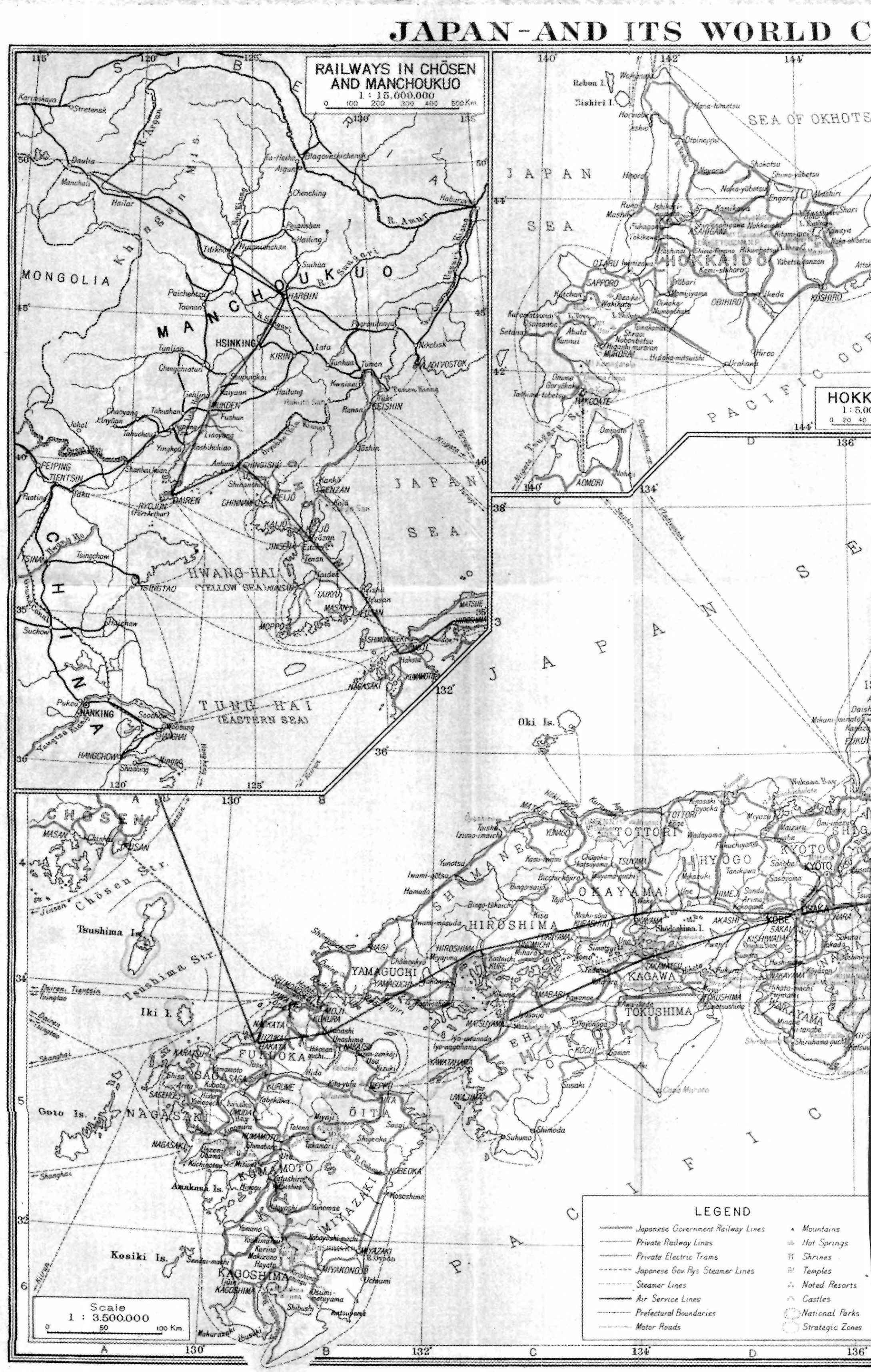
国鉄では、旅客（電車）線と貨物線の分離が進み、東京―中野間の複々線化、総武線電車の中野乗り入れなどが実施された。また1925年には山手線が環状運転を開始し、1929年には東京―立川間の省線電車が開通した。1923年の省線電車の乗降客数は58万人。東京駅では3万人を数えた。



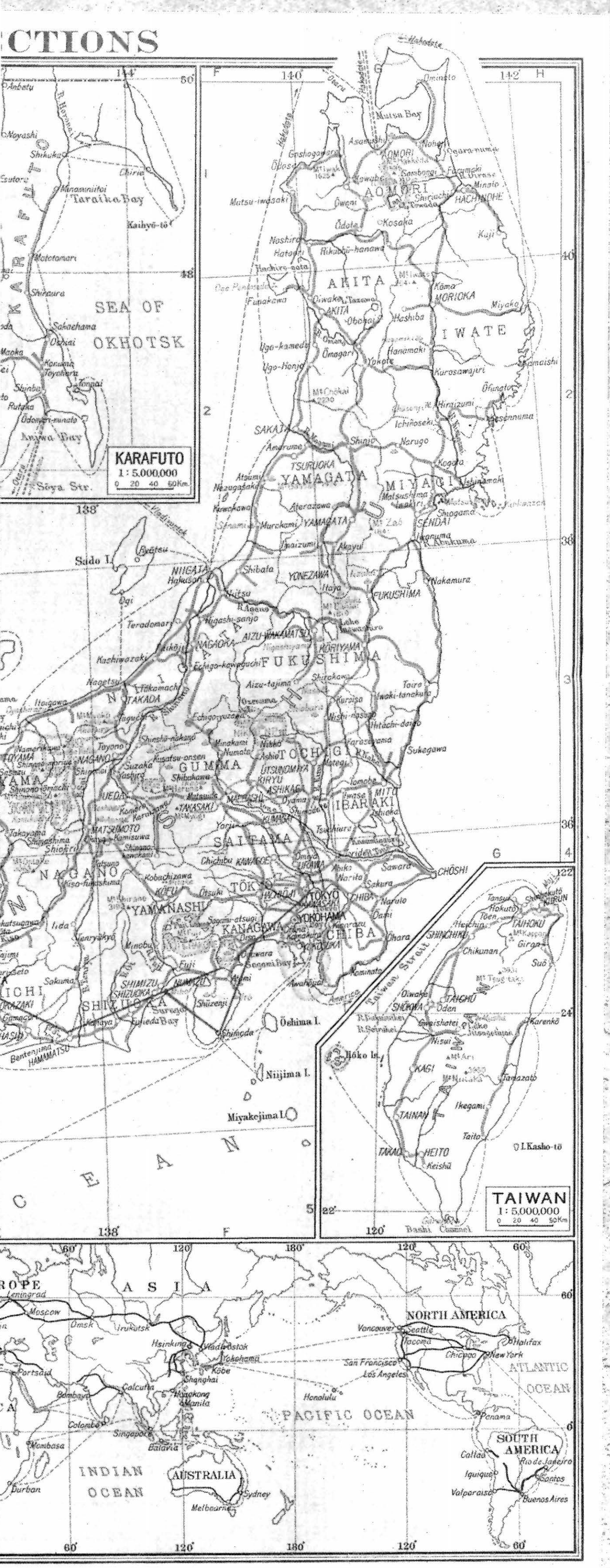


1923年(大正12年)ごろの路面電車路線図(東京都交通局)





JAPAN-AND ITS WORLD C
RAILWAYS IN CHŌSEN AND MANCHOUKUO
1 : 15,000,000
MONGOLIA
MANCHOUKUO
HARBIN
HSINKING
MUKDEN
DAIREN
PEIPING
TIENTSIN
CHINA
NANKING
SHANGHAI
HWANG-HAI (YELLOW SEA)
TUNG-HAI (EASTERN SEA)
JAPAN SEA
SEA OF OKHOTS
HOKKAIDO
PACIFIC
HOKK
CHŌSEN
Chōsen Str.
Tsushima Is.
Tsushima Str.
Iki I.
Goto Is.
Amakusa Is.
Kosiki Is.
Oki Is.
SHIMANE
TOTTORI
HYOGO
KYOTO
OKAYAMA
HIROSHIMA
YAMAGUCHI
KAGAWA
TOKUSHIMA
EHIME
SHIKOKU
FUKUOKA
SAGA
NAGASAKI
ŌITA
KUMAMOTO
MIYAZAKI
KAGOSHIMA
JAPAN SEA
PACIFIC
LEGEND
Japanese Government Railway Lines
Private Railway Lines
Private Electric Trams
Japanese Gov Rys Steamer Lines
Steamer Lines
Air Service Lines
Prefectural Boundaries
Motor Roads
Mountains
Hot Springs
Shrines
Temples
Noted Resorts
Castles
National Parks
Strategic Zones
Scale
1 : 3.500.000



1936年ごろの日本とその周辺の交通路

（『ジャパン、イン、アドバアンス』より）

鉄道は幹線が日本全国に張り巡らされ、地方線も国鉄全盛期の形に近づいている。台湾、南樺太、朝鮮半島、満州にも鉄道が整備されていた。

直線はもちろん航空路で、東京から浜松、名古屋、大阪、福岡を経て朝鮮半島へ向かうルートが確認できる。



C51

日本が初めて純粋に設計した国産蒸気機関車。転輪配置は先輪2軸、動輪3軸、従輪1軸の2-C-1のパシフィック型、当時の世界の急行旅客用機関車の典型的な車軸配置であった。世界の狭軌鉄道で最大級の機関車。1920年の試運転では時速99.1kmを達成。

一方電気機関車は信越本線の碓氷峠越え（横川―軽井沢間）など一部以外では幹線で用いられることはなかった。



C53流線型（1934年）



つばめを牽引するC51

特急つばめ

特急列車に愛称がついたのは1929年のことで、公募により「富士」、「桜」、「つばめ」が選ばれた。

1930年10月1日に東京－神戸間の運転を開始した「つばめ」は、3等荷物車両1、3等車2、食堂車1、2等車2、1等展望車1の7両編制で、東京ー神戸を9時間で結んだ（従来より2時間30分の短縮された）。平均時速60km、C51の発展型C53の採用、軌条重量の増大、自動連結器、空気ブレーキ、自動信号機などを採用して狭軌鉄道のハンディを克服していった。ちなみに当時の欧米の鉄道は時速96kmが特急列車の平均速度の目標であった。停車駅は横浜、国府津（下り）、沼津（上り）、名古屋、大垣（下り）、京都、大阪となっていた。

山手線の各駅には、郊外電車と市内電車を結ぶ交通結節点としてターミナルが形成され、デパートや映画館、商店・飲食店街によって新たな盛り場が成立した。ターミナルには、郊外電車、市内電車、バス、タクシーなどの交通機関が集中するようになった。

また、私鉄資本による郊外住宅地が誘致され、目黒蒲田電鉄による田園調布、箱根土地による国立、東武鉄道による常盤台などの住宅地が大正末から昭和初期にかけて分譲を開始し、遊園地や競輪場などの娯楽施設も郊外に立地されるようになった。

大都市近郊でも私鉄が高速電車を運行した。国鉄と私鉄の高速化競争は大正の末から昭和にかけて激しさを増すが、ある意味では都市人口の増加、経済活動の活発化など時代の要請によるものであった。

航空機 Aircraft

一般の探索者にとって、航空機は縁遠いものかもしれない。旅客機や飛行船などは存在していたが、旅客機の客席数は6席程度で、運賃も高かった。例えば、東京—大阪間の航空運賃は30円、同路線の特急は運賃6円60銭だった。しかし、奥地に行くのに航空機を利用する機会はあるかもしれない。

1910年（明治43年）12月、陸軍の日野・徳川両大尉が代々木練兵場で初飛行を達成し、日本の航空史は始まった。以後、軍は航空隊の育成・国産機の研究開発に力を入れ、日本の航空界をリードすることになる。大正にはいると、軍の航空部隊は国産軍用機の開発、第1次大戦への航空機の実戦参加、陸軍の国産飛行船「雄飛」号の完成、陸軍航空部設立、海軍の横須賀・霞ケ浦両航空隊の開設、最初の空母「鳳翔」の進水などめざましい発展を遂げた。

また、大正年間には、ナイルス、スチンソン、スミスなど多数のアメリカ人飛行家が来日し、アクロバット飛行を披露した。彼らは人々の空への憧れをかき立て、初期航空史の重要な一翼を担った。

民間では奈良原男爵が千葉市稲毛海岸に民間初の飛行場を開いた（1912年）。同飛行場を根拠地にして奈良原・滋野・伊賀の三男爵や伊藤音次郎などの飛行家が活躍を始めた。1913年には民間主導による航空振興を活動目的として帝国飛行協会が設立され、協会は飛行大会、賞金飛行大会の開催などの活動を通じて日本民間航空界の発達に大きく寄与した。

民間の飛行家たちは軽飛行機の開発、飛行大会への参加、飛行学校の経営、有料飛行大会に参加して日本各地の巡回などの活動を行なっていたが政府の保護と取り締まりの強化（1920年の航空局設立）によって、徐々に活動の方向転換を迫られる。そして、1920年代以降、民間航空界は新聞航空と航空輸送を中心に動くようになる。

新聞社は自社の宣伝、報道のために飛行機を盛んに利用した。のちの毎日新聞社による日本一周飛行、朝日新聞社による欧州訪問飛行などがその例である。

航空輸送は日本航空輸送研究所（1922年、大阪から徳島・高松への定期航空路の開設）、日本航空（1923年、大阪—福岡—別府）、朝日新聞社によって設立された東西定期航空会（1923年、東京—大阪）などによって開始された。1925年には3社への依託の形で郵便の航空輸送業務が開始された。定期旅客輸送は1924年、東西航空によって始められた（東京—大阪）。

1928年には軍・官・民の総意を結集して日本航空輸送株式会社が設立され、1929年に東京—大阪—福岡で定期旅客輸送を開始した。同社は大陸との定期航空路開

主な民間機

形式	エンジン	速度	上昇限度	航続距離／時間	乗員＋乗客
1923年					
川西K-6「春風」水上輸送機	マイバッハM4a水冷	166km／h	7,000m	4.0h	1＋2名
1924年					
川西K-7A型水上輸送機	マイバッハM4a水冷	196km／h	6,000m	6.0h	2＋4名
ドルニエ・ワール飛行艇	川崎BMW-6水冷V型	230km／h	4,000m	1,400km	2＋6名
1925年					
ブレゲー19型	ロレーヌ水冷V型	165km／h	7,000m	10.0h	2名
1929年					
フォッカー・スーパーユニヴァーサル輸送機	ブリストル・ジュピター空冷星型	235km／h	―	1,500km (5.5h)	2＋6名
1929年					
石川島R-3練習機	石川島シラス・ハーメスMkII 空冷直列	170km／h	6,000m	420km	2名

設、郵便輸送の迅速化、戦時の第2空軍機能などを期待され、ここに日本の航空輸送事業は本格化した（沖縄、台湾、中国本土へは福岡が連絡ステーションとなった）。

第一次大戦の終了で、軍用機は余っていたともいう。

1922年	日本航空輸送研究所（大阪―徳島）
	日本航空（大阪―福岡―別府）
1923年	東西定期航空会（東京―大阪）
	上記3社による郵便航空輸送開始
1924年	定期旅客輸送開始（東京―大阪）

所要時間と便数

東京―大阪	2時間半	2便／日
大阪―福岡	3時間	2便／日
福岡―京城	16時間	2便／日

飛行船

日本では陸海軍および民間の合同研究機関である臨時軍用気球研究会（1909年設立）によって輸入、研究が続けられた。国産では1910年、山田猪三郎が作った国産初の軟式飛行船が野外飛行に成功している。

第1次世界大戦後海軍は航空船隊を設立、輸入・国産の軟式飛行船および半硬式飛行船を採用したが、本格的な発達は見ずに終わった。

民間飛行家

1913年に設立された帝国飛行協会は、飛行大会や賞金飛行大会を開催し、民間航空界の発達に大きく寄与した。また、多数のアメリカ人飛行家が来日し、アクロバット飛行を披露した。彼らは人々の空への憧れを大いにかきたてた。しかし、民間飛行家の活動は1920年の航空局設立で衰えてゆく。

民間航空

1920年代以降、民間航空界では新聞航空と航空輸送が中心になる。新聞社は自社の宣伝、報道のために飛行機を盛んに利用した。

新聞航空

1922年	朝日新聞社、東西定期航空会設立 東京一大阪・試験運航
1924年	毎日新聞社主催、日本一周飛行 「春風」が成功
1925年	朝日新聞社による欧州訪問飛行 「春風」、「東風」ローマへ

航空輸送

航空輸送も開始された。郵便や裕福な乗客の輸送に水上機や陸上機が民間の手によって運用された。これらの航空機は一部の例外を除き、3～4人の乗客しか乗せられない。

船舶

Ship

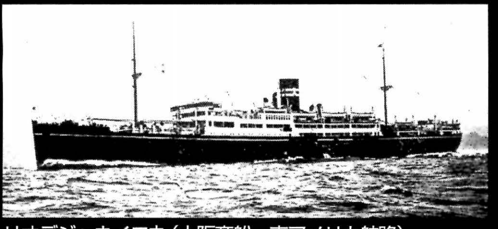
外国貿易の主役は船舶であった。当時の日本の海運業の中心は神戸であり、大阪、横浜がそれに続いた。特に神戸は東京などに比べて、外国の風があたるしゃれた港町であった。

主な航路には、欧州航路、北米航路（欧米へは西航線とパナマ運河経由の東航線があった）、豪州航路、南米航路（南ア経由の南米東海岸行き）、インド航路および中国沿岸各地を結ぶ航路などがあった。代表的な海運会社は日本郵船、大阪商船、東洋汽船など。

第1次世界大戦中、日本の海運業は主戦場から遠いこともあって非常に繁栄し、多くの船成金を産んだ。しかし、戦後は海運不況や恐慌、復帰した英米船舶と競合で多くの成金が「歩」に戻り、大手海運業者の中にも苦境に陥るものが少なくなかった。日本郵船が太平洋横断航路（北米航路）に浅間丸、秩父丸などの豪華客船を就航させ、大阪商船が快速の畿内丸型内燃機船6隻をもってパナマ運河経由の東航ニューヨーク急航船を開設して巻き返しを図るのは昭和に入ってからのことである。

主な航路

欧州航路
北米航路・西航線
北米航路・東航線（パナマ運河経由）
豪州航路
南米航路（南ア経由、南米東岸行き）
インド航路
中国航路各種

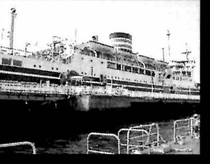


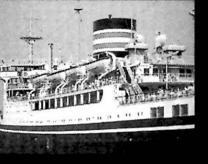
リオデジャネイロ丸（大阪商船　南アメリカ航路）



秩父丸（日本郵船　北アメリカ航路）









氷川丸

日本郵船のシアトル航路に就航していたのがこの氷川丸である。1930年（昭和5年）5月13日に神戸を出港した氷川丸は、17日に横浜に寄港したのち27日にシアトルに到着、処女航海を無事終えた。以後太平洋戦争が勃発するまで70回以上の航海を無事務めた。1960年8月27日横浜出港の航海が最後の航海になった。バンクーバーやシアトルに寄航したのち、10月3日神戸港に入港。太平洋を238回横断し、2万5千人の乗客を運んだ氷川丸の旅が終了した。

写真は横浜の山下公園に繋留保存されている現在の氷川丸。その優美な姿はもちろん、内部のアール・デコ装飾や、機関室まで見学できる。

大阪商船主要航路（寄港地）

以下は1921年（大正10年）における大阪商船の航路である。このように世界中の大部分の都市を結ぶ定期航路が開設されていた（内陸部の都市も含まれているが、これは鉄道などで結ばれていた）。

東京、横浜、大阪、神戸、門司、敦賀、ウラジオストック、大連、天津、北京、青島、上海、基隆、ハノイ、サイゴン、バンコク、シンガポール、マニラ、タカオ、モルッカ、スラバヤ、サマラン、バタビア、ブリスベーン、シドニー、メルボルン、ラングーン、カルカッタ、コロンボ、ボンベイ、モンバサ、ザンジバル、ダレサラム、ハイチ、ローレンリマークス、ダーバン、ポートエリザベス、ケープタウン、ポートサイド、マルセイユ、パリ、ロンドン、アントワープ、ロッテルダム、ブレーメン、ハンブルグ、ベルリン、リガ、モスクワ、リオデジャネイロ、サントス、モンテビデオ、ブエノスアイレス、ニューヨーク、フィラデルフィア、ワシントン、ニューオーリンズ、ガルベストン、パナマ運河、シカゴ、ロセンゼルス、サンフランシスコ、シアトル、バンクーバー、ビクトリア

所要時間

下関―釜山	16時間
下関―上海	36時間
横浜―ニューヨーク	35日
横浜―バンクーバー（アリューシャン沿いに航行）	9～14日
横浜―サンフランシスコ（ハワイ経由）	13～17日
長崎―シドニー	22～25日
神戸―ロンドン（スエズ運河経由）	38日

自動車

Automobile

明治末から欧米より始まった自動車の輸入は、数も少なく興味本位のものが多かった。1915年（大正4年）には早くも日本最初の自動車競争会が東京の目黒競馬場で開催されているが、これをもって自動車普及度の高さと見るわけにはいかない。1920年における日本の自動車保有台数は10,000台であり、まだ華族と大財閥の占有物だった。

それでも各地でハイヤーやメーター制のタクシー、乗合自動車が登場を始めていた。東京周辺では京王電気軌道（1913年）、東京市街自動車、東京横浜電鉄、京成電気軌道、板橋乗合自動車、ダット自動車（いずれも1919年）などがバス営業を始めた。関東大震災後には東京市も市営バスの営業を開始する（1924年）。

自動車の国産は1914年の「脱兎号」が先駆けとなり、東京石川島造船所（現・いすゞ）、東京瓦斯電気工業（現・日野自動車）、ダット自動車（現・日産）が1920年代を通じ生産を行なった。しかし1929年における日本の自動車の保有台数は8万台を突破したが、国産車は437台にとどまり、欧米の企業、特に震災後はアメリカのフォード、ゼネラルモータースがマーケットを独占していた。

1931年には発動機製造（現・ダイハツ工業）がオート三輪「ツバサ号」の本格的生産を開始。1934年には日産自動車がダットサンの量産を開始した。

当時の自動車は非常に高価なものだったので、個人所有ができたのはかなり裕福な人に限られていた。その一方で大手新聞社は積極的に自動車を利用、取材に役立てていた。

Roadway Reconstruction
復興道路

江戸時代、道路は市街戦に備え、狭く曲がりくねったものだった。東京が近代的な都市に生まれ変わるには道路の整備が必要不可欠なものだったが、それは困難を極めた。銀座などの地域的なものと違い、幹線道路の整備は費用も膨大であり、住民の説得も必要だった。大正時代になっても道路の整備は進まず、舗装も一部を除いてほとんどされていなかった。雨が降れば泥で覆われ、晴れれば砂塵が舞うような状況である。

1923年の関東大震災によって、市域の40%が焼失すると、復興院は地主の反対を押し切って大規模な区画整理を行なった。これによってやっと本格的な幹線道路が生まれた。昭和通りは品川から千住方面へ南北に走る、道路幅33～44mの近代的な道路だった。大正通り（今の靖国通り）は市ヶ谷から亀戸まで東西に走る、幅15～36mの道路。この十字を基準に、格子状の街路群と、東京駅を中心とした環状、放射状の幹線道路が整備された。最初の環状道路、明治通りは1933年9月20日に完成した。品川八ツ山を起点とし、目黒、渋谷、千駄ヶ谷、早稲田、池袋、王子、向島、亀戸に通じる近代道路である。道路幅は軌道のない区間で14.54m、軌道併用の区間で16.36m、歩道も備えてあった。この道路は自動車の普及に備えると同時に、急速に発達した東京周辺部各地域を結ぶのが目的であった。



東西（写真左から右）に走る歌舞伎通り（晴海通り）と、南北に走る銀座通り（中央やや左）と昭和通り（写真右上）。その幅の違いがわかる。川は三十間堀川（現在は埋め立てられている）。

昭和通り、行幸通りには幅2m以上の芝生帯が設けられ、街路樹が植えられた。

ガソリンスタンドの有無については資料によって違いがあるが、写真が残っているので少ないながらも存在したようである。乗用車の所有者がれんがなどでガソリン貯蔵庫を作ることを義務づけられていたのも、ガソリンスタンドがまったくない時代の名残りであろう。

スタンドの存在は、1919年の自動車取締令（最高速度を時速24kmに制限）とあわせて自動車の普及を裏付けているといえるだろう。

1926年、日本における自動車（乗用、貨物用あわせて）の保有台数は2万6000台余。自動車が急速に普及する様子がうかがえる。

ちなみに1918年には、オートバイが製作され始めた。

Other Transportation
ほかの交通手段

自転車

自転車も当初は輸入に頼っていたが、輸入した部品を国内で組み立てる形態から出発して、大正年間には完全国産車や一部に外国製部品を使用した準国産車で国内のマーケットを支配するに至った。

自転車の保有台数は1920年の時点で205万台、1925年には407万台（15人に1台の割合）となり、一般に広く普及した。三越百貨店の無料配達サービスも、制服を着て自転車に乗った少年たちの手（足）になるものであった。

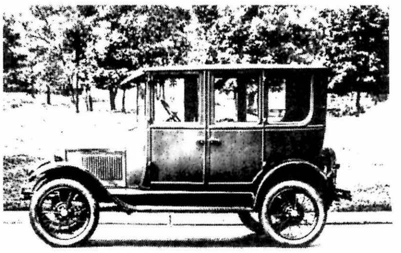
三越デパートは、制服を着た少年たちが自転車で荷物を無料配達をするサービスを行ない、「銀輪少年隊」として評判になった。

自転車の保有台数

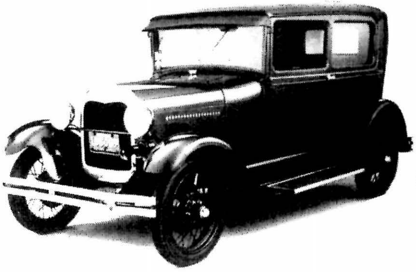
1920年	205万台
1925年	407万台

人力車

人力車が考案されたのは、明治初期で、1870年に日本橋付近で営業が開始された。考案したのは、和泉要助らで、西洋の馬車にヒントを得たという。日本では、馬



T型フォード



A型フォード

が手に入り難いため、馬車ではなく「人力車」などというものが発明されたのかもしれない。車夫は資格のいらない唯一の自由業でありながら、比較的気の利いた職業と認められていた。これも、人力車が普及した理由だろう。料金については、定まった賃金表があったので、競争は、腕前と車の善し悪しで行なわれた。このために、幌付き、日覆い顔隠し用透かし幌などの工夫が行なわれ、デザインも雲龍武者絵、無地蝋塗り、蒔絵などさまざまなものがあった。

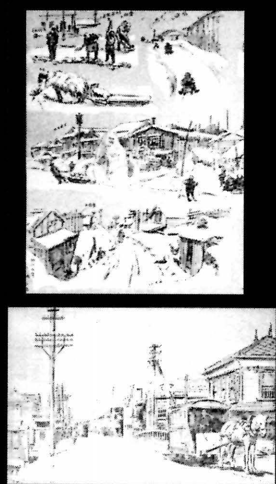
人力車は道路のあるかぎり、ほぼ全国的に普及した。乗り継げば全国どこへでも行けるというわけである。移動距離は、1日に20～25里（80～100km）にもなるといわれる。急ぐ場合は、後押しをする人を雇ったり、所々で乗り継ぎを行なうこともできた。

人力車は、主要交通機関として関東大震災（1923年）まで使われたが、その後は衰退していった。



Provincial Town
地方都市の様子

地方都市にはバスや路面電車が普及し、駅前に公衆電話が設置された場所もある一方、大八車や馬車鉄道が現役だったり新旧の混合が見られる。駅前に昔ながらの市が立ち、近郊から、あるいは山を越えて農民が集まってくる、そんな様子が見られるだろう。



今純三『青森県画譜』より

駅前旅館

江戸時代の本陣や旅籠といった宿泊施設は、宿駅制度の崩壊とともに姿を変えた。そしてそれまで本陣にしか許されていなかった、門、玄関、上段の間などが、一般の宿泊施設でも認められるようになった。また，客室についても、旅籠は大部屋で、客は相部屋であったが、部屋を壁で仕切って個室形式とし、床の間を付けるようなものが現れた。こうした新しい宿泊施設は、明治以降の鉄道の発達とともに、かつての街道筋の宿場に代わって、鉄道の駅周辺に建設され、それが駅前旅館となった。

Hotel
宿

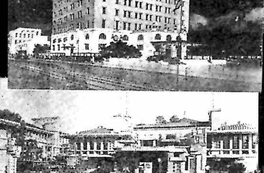
1930年代に海外に紹介されていたホテルには以下のようなものがあった。

東京：帝国ホテル、丸の内ホテル、東京鉄道ホテル、大森ホテル
横浜：ホテルニューグランド
鎌倉：海浜ホテル
軽井沢：万平ホテル
京都：京都ホテル
大阪：新大阪ホテル

台北：台湾鉄道ホテル
京城：朝鮮ホテル
平壌：平壌鉄道ホテル
大連、奉天：やまとホテル



新大阪ホテル大ホール



京都ホテル



帝国ホテル中央玄関
（現状：犬山市「明治村」）



帝国ホテル

Chronicles
年表

A Hundred Years & More
この100年あまりの出来事

ここには歴史的な出来事や商業的な出来事、戦争、組織テロ、蜂起のうち、重要と思われるものを集めた。

1868年（明治元年）
戊辰戦争始まる（1.3）

1877年（明治10年）
西南戦争起こる（2.15）

1879年（明治12年）
琉球藩廃止、沖縄県を置く（4.4）

1882年（明治15年）
壬午事変、朝鮮京城で反日暴動、日本公使館襲撃（7.23）

1883年（明治16年）
新聞紙条例改正、言論取締強化（4.16）

1884年（明治17年）
華族令公布（7.7）

1889年（明治22年）
大日本帝国憲法公布（2.11）

1893年（明治26年）
ハワイ王国で革命（1898年にはアメリカ植民地に）

1894年（明治27年）
日清戦争、清に宣戦布告。東学党の乱をきっかけに7月開戦、日本優勢のまま翌年4月下関条約締結（8.1）

1898年（明治31年）
アメリカ、スペイン領フィリピンを占領

1900年（明治33年）
未成年者の喫煙が禁止される（3.7）；治安警察法公布（3.10）。山陽鉄道で一等寝台車が使用される（4.8）；函館の電話開通（6.1）；新橋・上野両駅に公衆電話設置される（9.11）

1901年（明治34年）
山陽線全通（5.27）；初めて平面盤レコード製作される；八幡製鉄、作業開始（11.18）；東海道線、急行列車に食堂車を連結（12.1）

1902年（明治35年）
江の島電鉄開業（9.1）。

1903年（明治36年）
池袋―田端間鉄道開通（4.1）；目黒のエビスビール、ビアホールを開設（7.25）；東京電車鉄道会社（街鉄）営業開始（8.22）；大阪の市営電車運転開始（9月）；浅草の電気館、最初の活動写真常設劇場として発足（10.1）；京都で乗合バス運転される（11.22）。

1904年（明治37年）
日露戦争始まる（2.10）；横浜電気鉄道開通（7.15）；三井呉服店、三越呉服店と改称。デパートの出現（12.20）

1905年（明治38年）
阪神電鉄開通（4.12）；マンガ雑誌『東京パック』創刊（4月）；ポーツマス条約調印（9.5）；講和反対国民大会、日比谷で開かれ、御用新聞・交番・電車などの焼き打ち事件起こる（9.5）；東京に戒厳令布かれる（9.6）；下関―釜山間の連絡航路開始（9.11）；福島―青森間鉄道全通（9.12）；山手線。渋谷―新宿間複線開通（10月）；京浜電気鉄道、品川―神奈川間全通（12.24）；初めての鉄筋コンクリート建物、東京倉庫会社竣工

1906年（明治39年）
白洋舎、日本橋で開業（3.14）；上野に帝国図書館（現・国会図書館）新館開館（3.20）；大日本麦酒設立（3.26）；鉄道国有法公布（3.31）；新橋―神戸間に急行列車、13時間40分を要した（4.16）；日米海底電信開始（8.1）；東京市街鉄道、東京電気鉄道、東京電車鉄道が合併、東京鉄道会社設立される（9.13）；東京地下電気鉄道会社設立（12.6）

1907年（明治40年）
警視庁、自動車取締規則を制定、市内の制限速度を12.7km／hとする（2.19）；南満州鉄道営業開始（4.1）；東武鉄道開業（8.27）；東京―北海道間の長距離電話開通（9.10）

1908年（明治41年）
中央線（御茶ノ水―塩尻）、昌平橋―御茶ノ水間開業（4.19）；第1回ブラジル渡航移民（4.28）；松屋呉服店、初めてのバーゲンデーを催す（6月）

1909年（明治42年）
新宿・中村屋開店（4月）；両国国技館開館（6.2）；山手線、品川―田端間、池袋―赤羽間開通（12.16）

1910年（明治43年）
大逆事件；南信自動車会社創立、飯田―伊那間で営業開始；大日本自動車製造会社、貸自動車の広告を出す；陸軍の山田式飛行船第1号；南極探検隊長白瀬大尉ら、「開南丸」で出発（11.29）；日野陸軍大尉、試験飛行に成功（12.14）

1911年（明治44年）
帝国劇場開場（3.1）；中央線全通（昌平橋―名古屋）

1912年（明治45年・大正元年）
ジャパン・ツーリスト・ビューロー創立（3.12）；数寄屋橋タクシー株式会社開業（6.5）；新橋―下関間に展望車連結される。東海道線特急列車運転開始（6.15）；明治天皇崩御（7.30）；陸軍大将・乃木希典殉死（9.13）

1913年（大正2年）
帝国飛行協会設立（4.26）

1914年（大正3年）
シーメンス事件；ドイツに宣戦布告、第1次世界大戦に参加（8.23）；東京駅竣工（12.18）；日本郵船「徳島丸」、パナマ運河初通過（12.10）

1915年（大正4年）
日本―ハワイ間無線通信試験成功（2.2）；朝日新聞社主催、第1回全国中等学校優勝野球大会開催（8.18）；北里研究所設立（12.11）

1916年（大正5年）
船橋―ハワイ間無線電信開通（11.16）

1917年（大正6年）
東京少女歌劇創立（2月）；日本飛行学校創立（10.1）；東京歌劇座結成、浅草オペラの始まり（10月）；三越の入り口にライオンの像が置かれる：YMCAに初の室内温水プールが造られる

1918年（大正7年）
シベリア出兵宣言（8.2）；富山で米騒動勃発（8.3）；白虹筆禍事件（8.25）；スペイン風邪流行（10月）

1919年（大正8年）
万歳事件、朝鮮各地に独立運動、約6か月続く（3.1）；東京砲兵工廠争議（8.23～30）；高島屋・松屋・白木屋百貨店開業（8.25）；東京―大阪間郵便飛行に成功（10.22）；群馬県太田に飛行学校創立

1920年（大正9年）
森戸辰夫の筆禍事件（1.13）；八幡製鉄所争議（2.4～3.2）；東京市街自動車会社、女性車掌を採用（2.5）；慶応義塾大学、早稲田大学が大学令による初の私立大学として認可（2.6）；普選大デモ行進（2.11）；株式市場の暴落、第1次世界大戦の反動恐慌が始まる（3.15）；日本最初のメーデーが行なわれる（5.2）；尼港（ニコライエフスク）事件おこる（3.11）；尼港でパルチザンにより獄中の日本人120名殺害される（5.24～27）；シベリア派遣軍、極東共和国と停戦（7.15）；東大、女子聴講生の入学許可（9.24）；第1回国勢調査が実施される。内地総人口5596万人（10.1）；間島事件、琿春（フンチュン）の日本領事館が朝鮮人らに襲撃される（10.2）；明治神宮が創立（10.3）；東京地下鉄道設立（10.13）；中国宜昌で日本人家屋が略奪放火される。第1次宜昌事件（11.29）；後藤新平、東京市長になる（12.18）；日本飛行協会が東京―大阪間の無着陸周航による飛行を実施；帝国キネマが設立される；『婦人倶楽部』が創刊される；南洋諸島に対する日本の委任統治、正式に決定；東宮妃の色盲遺伝説をめぐる宮中某重大事件（翌年まで）；東洋工業（現マツダ）が設立；スズキ自動車工業が設立

1921年（大正10年）
三菱電機設立（1.15）；衆議院、普通選挙法案を否決（2.3）；衆議院、軍備制限決議案否決（2.10）；『種蒔く人』創刊（2.15）；靖国神社で米プロレスと柔道が初対決（3.5）；大阪に丸紅商店設立（3.10）；足尾銅山大争議（3.14）；銀座通りの改装工事開始。柳をイチョウに（3.15）；大阪電気鉄道（現・近鉄）、西大寺―郡山間開業（4.10）；度量衡法改正が公布され、メートル法が基準とされる（4.12）；東京帝国大学に安田講堂が建設される（5.6）；日本社会主義同盟に解散命令（5.28）；川崎・三菱両造船所で大規模な労働争議が起き、軍隊が出動する（6.25～8.12）；航空研究所、東京帝大の付置研究所として独立（7.11）；霞ケ浦の海軍飛行場開場式（7.22）；シベリアで過激派が鉄道爆破。列車が転覆し三輪秀一大佐以下13人が戦死（7.26）；極東共和国との通商交渉を大連で開始（8.26）；テニスのデビスカップ戦に日本初参加（8月）；皇太子、ヨーロッパ外遊より帰国（9.3）；槙有恒、アイガー東山稜に初登頂（9.10）；所沢―長春間飛行挙行（9.27）；北大阪電鉄、豊津―千里山間（現・阪急千里線）開業（10.26）；東京歌舞伎座が全焼する（10.31）；川崎造船神戸工場で戦艦加賀進水（11.7）；ワシントン軍縮会議開催（11.12）；高橋是清が首相となる（11.13）；航空母艦「鳳翔」進水（11.13）；戦艦「陸奥」完成（11.22）；東京天文台設置（11.24）；皇太子裕仁、摂政となる（11.25）；第1回全日本蹴球選手権大会、日比谷公園で開催（11.26）；初の日本式潜水艦第44号進水（11.29）；兵頭精、女性パイロット第1号（11.29）；官立大学・高校の入学期が9月から4月に移される；三越女子店員に制服を定める（12月）；日本拳闘クラブ設立（12.5）

1922年（大正11年）
モスクワの極東民族会議に片山潜・片瀬清・徳田球一らが参加（1.22）；日中両国、日本の膠州湾租借地還付、中国の同地開放、日本軍の撤退などの山東懸案解決に関する条約を締結（2.4）；海軍、ワシントン条約にもとづき戦艦土佐など9隻の建造を中止（2.5）；太平洋委任統治諸島に関する日米条約調印（2.11）；下諏訪で初のフィギュアスケート大会（2.11）；『旬刊朝日』創刊。4月に週刊化、定価10銭（2.25）；投機師、石井定七が破産（2.28）；京都で全国水平社が創立大会を開催（3.3）；平和記念東京博覧会が上野で開かれる（3.10）；各務ケ原―代々木間で初の旅客輸送が成功（3.11）；貴族院、過激社会運動取締法案を修正可決（3.24）；南洋庁令（3.31）；未成年者飲酒禁止法が実施される（4.1）；『サンデー毎日』が創刊（4.2）；シベリア派遣日本軍、極東共和国軍と交戦（4.4）；霞ケ浦海軍航空隊がパラシュート降下実験（4.5）；英国皇太子来日（4.12）；帝国ホテル旧館全焼（4.16）；治安警察法改正公布。女性の政治活動が認められる（4.20）；マルクス、エンゲルス著・堺利彦訳『共産党宣言』秘密出版（5.20）；ダンスが大流行し、警視庁が取り締りを開始（5月）；高橋内閣倒れ、加藤友三郎が首相となる（6.6～12）；帝国ホテル新館落成（7.2）；日本共産党が非合法に結成される（7.15）；有島武郎が北海道の農場を無償で小作人へ解放（7.25）；小学館が創業し、『小学5年生』、『小学6年生』を創刊（8.8）；初のプロ野球団「日本運動協会」

が早稲田大と対戦 (9.9)；ロシアのアンナ・パブロワ舞踊団が来日、帝国劇場で公演 (9.10〜29)；「監獄」を「刑務所」と改称 (10.14)；シベリア派遣日本軍、撤退完了 (10.25)；アインシュタインが来日し、相対性理論のブームが起こる (11.17)；旭川―稚内間が全通。鉄道が最北端へ到達 (11.1)；米村嘉一郎、大日本赤化防止団を結成 (11.3)；米プロ野球選抜チームを迎え日米野球第一戦、慶大は6対0で敗れる (11.4)；日本航空輸送研究所、堺―高松・徳島間で定期旅客輸送を開始 (11.15)；資生堂が化粧品部に美容科・美顔科・洋装科を設ける (11月)；世界最初の航空母艦「鳳翔」横須賀で竣工 (12.27)；婦人の断髪流行；子供の洋装が増える

1923年 (大正12年)

『文芸春秋』創刊 (1.1)；力士・行事篭城事件 (1.10)；朝日新聞社が東京―大阪間に定期航空を開始 (1.11)；日本郵船「長崎丸」が上海に向け長崎港を出発。長崎―上海間航路開設 (2.11)；丸の内ビル竣工 (2.20)；白木屋百貨店で店員の制服着用を奨励、同時に既製服を売り出す (3月)；工場法改正。年少者・婦人の深夜就業禁止、雇用者の責任強化などをめざす：施行1926年 (3.30)；北白川宮久王、ベルギーで事故死 (4.1)；「赤旗」創刊 (4.3)；テノール歌手・藤原義江が4年ぶりに帰国 (4.10)；クライスラー演奏会 (5.1)；早稲田大学軍事研究団事件 (5.12)；白木屋神戸出張所、デパートで初の土足入店を実施 (5.15)；州崎埋立地で初の自動車大競争会 (4.22)；第1次共産党事件が起こり、徳田球一ら50人が逮捕される (6.5)；宝塚歌劇団、帝国劇場で公演 (6.27)；日本航空設立、大阪―別府間の定期航空を開始 (7.10)；関東大震災 (9.1)；東京に戒厳令 (9.2)；神奈川に戒厳令 (9.3)；警察官・消防士官服制改正公布により、必要に応じて警察官の拳銃携帯が認められる (10.22)；安田系11銀行合併、安田銀行発足 (11.1)；ハイフェッツ演奏会 (11.9)；大日本ホッケー協会設立 (11.18)；呉海軍工廠で建造中の戦艦「加賀」、航空母艦改造に着手 (12.13)；海軍初の航空機用エンジンの開発に成功 (12.29)；東京市電9割復興 (12.31)；国産の手動計算器タイガー計算器発売。価格240円；熱で髪をはさみウェーブを作るマーセルウェーブ始まる

1924年 (大正13年)

政友会・憲政会・革新倶楽部の3派有志、清浦特権内閣打倒運動を開始。第2次護憲運動 (1.10)；東京市営乗合自動車が運行開始 (1.18)；女子学習院、一般女子入学を許可 (1.18)；摂政裕仁親王、久邇宮(くにのみやながこ)良子女王と結婚式を挙行 (1.26)；憲政擁護国民大会、芝公園で開き、警官隊と衝突 (2.1)；上野公園で護憲示威行進 (2.17)；治安維持法反対労働団体大会、東京で開かれる (2.21)；谷崎潤一郎、『痴人の愛』を「大阪朝日新聞」に連載を開始 (3.20)；排日移民法案、アメリカ連邦議会下院を通過 (4.14)；鉄道省、青函航路に日本初の客載車両渡船「翔鳳丸」を就航。乗客定員895人 (4.19)；宮沢賢治『春と修羅』自費出版 (4.20)；大阪に円タクが出現 (4月)；初のタイトルマッチ、日本軽体量級拳闘選手権試合、日比谷で挙行 (4.26)；日本フェビアン協会が設立される (4.27)；京城帝国大学を設置 (5.2)；内務省、震災後の住宅不足解消のため同潤会を設立 (5.23)；清浦内閣倒れ、第1次加藤高明内閣発足 (6.11)；築地小劇場開場 (6.13)；メートル法が実施される (7.1)；宝塚大劇場竣工 (7.15)；甲子園球場竣工 (8.1)；復興局疑獄事件 (8.20)；新聞に初めて天気図が掲載される (8.21)；祝祭日に官庁での日の丸掲揚を決定 (9.6)；東京天文台、三鷹に移転 (9.11)；明治神宮外苑競技場が竣工 (10.30)；寿屋 (現・サントリー)、京都・山崎に初のウィスキー工場竣工 (11.11)；全国学生軍事教練反対同盟結成 (11.12)；第1回全国選抜中等学校野球大会が名古屋の八事球場で開催 (11月)；東京放送局設立 (11.29)；東京音楽学校48回演奏会でベートーベン『第9交響曲』が初演 (11.29)；東京市電気局にバスガール登場；ジャケツ、簡易服流行 (12月)；銀座に8階建の松坂屋がオープン (12.1)；歌舞伎座復興 (12.15)；内務・司法両省、治安維持法案を発表 (12.27)；麻雀流行；第1回全国中等学校水泳大会が東京府金子プールで開催される

1925年 (大正14年)

『キング』創刊される (1.1)；ソビエトと外交関係が復活、北樺太の石炭および石油の採掘権を認められる (1.22)；日ソ間の郵便再開 (2.4)；戦艦土佐廃艦 (2.8)；中央気象台、気象無線通報を開始 (2.10)；；全日本スキー連盟創立 (2.15)；東京放送局 (JOAK) がテスト放送を開始 (3.1)；普通選挙法が公布される (3.2)；東京電力株式会社設立 (3.16)；東京市電に女性車掌68人登場 (3.20)；陸軍現役将校学校配属令を公布。全国官公私立中学校の軍事教育が実施される (4月)；逓信省、東京―大阪間、大阪―福岡間に初の飛行郵便開始 (4.20)；治安維持法が公布される (4.22)；4個師団の廃止を含む軍縮を発表 (5.1)；上海で五・三〇事件 (5.30)；加藤内閣倒れるも、再び加藤が首相を拝命、第2次加藤内閣を組閣 (8.2)；チャップリンの『黄金狂時代』が公開 (8.16)；朝日新聞社の訪欧機が飛行に成功 (10.12)；山手線の環状運転が開始される (11.2)；村山貯水池が竣工 (11.8)；東大地震研究所設置される (11.14) 日本交響楽協会が結成；白木屋大阪支店ではじめてネオンが点灯；東京六大学の野球リーグが開始；第2回国勢調査が実施；東京遊覧乗合自動車が営業開始；野村証券設立；武田薬品工業設立；新橋演舞場開場；猟奇小説流行

1926年 (大正15年・昭和元年)

張作霖(ちょうさくりん)、東三省は北京政府から独立と宣言 (1.11)；京都学連事件。京都、同志社大のマルクス主義を掲げる学生38名が検挙 (1.15〜4月)；初の自動式電話開設 (1.20)；共同印刷の労働争議で3,000人がストライキ (1.19〜3.18)；京橋電話局で初のダイヤル式自動電話制を実施 (1.20)；加藤高明首相没 (1.28)、若槻礼次郎が首相となる (1.30)；大審院、朴烈・金子文子に死刑宣告 (3.25)、のち無期懲役に減刑 (4.5)；青森―函館間の電話が開通 (4.20)；東京、上野駅で入場券の自動販売機を設置 (4.25)；「行幸通り」完成 (5月)；北樺太石油会社設立 (6.7)；青年訓練所令が実施 (7.1)；東京・大阪・名古屋三放送局合同、日本放送協会設立 (8.20)；海軍、新型飛行船「N3式」購入 (8.25)；第2回国際女子陸上競技大会で人見絹枝が個人総合優勝 (8.29)；京浜線の電車に自動ドアを設置 (9.28)；近衛秀麿、新交響楽団結成 (10.5)；爆破陰謀事件。

陸軍内部の部落差別に対しての抗議に対し、警察は全国水平社が連隊駐屯地の爆破容疑を捏造（11.12）；豊田自動織機製作所、設立（11.18）；日本ラグビー協会、設立（11.30）；改造社、現代日本文学全集刊行、「円本」時代始まる（12.3）；日本郵船が香港―サンフランシスコ間の航路を開始；日本航空が大阪―大連間で初の海外定期飛行を開始；大正天皇崩御、昭和と改元（12.25）

1927年（昭和2年）

日本大相撲協会が発足（1.5）；日本ゼネラル・モーターズ設立（1.17）；東京市電、女性車掌「赤襟嬢」廃止を決定（1.20）；新宿に紀伊国屋書店創業（1.22）；東京、日本青年館で「青い目の人形」歓迎会。東京渡辺銀行が破綻、昭和金融恐慌始まる（3.15）；空母「赤城」竣工（3.25）；陸軍、国産戦車製造（3月）；台湾銀行、鈴木商店に新規貸出停止を通知（3.26）；小田急電鉄の新宿―小田原間が開通する（4.1）；若槻内閣倒れ、田中義一が首相となる（4月）；日本コロムビア会社、日本ポリドール蓄音機商会設立、洋楽レコードの製造を開始（5月）；夫の貞操義務裁判（5.17）；第1次山東出兵（5.28）；第1回全日本オープンゴルフ選手権大会が程ケ谷ゴルフ場で開催（5.28）；岩波文庫、創刊（7.10）；日本航空の旅客艇、大阪―別府間を初飛行（7.12）；聖橋開通（8.5）；初の野球実況放送。甲子園全国中等学校野球大会（8.13）；日本ビクター蓄音機が設立（9.13）；野田醤油争議が始まる（9.15）；火災通報電話112番から119番に変更（10.1）；早稲田大学大隈講堂、開館（10.20）；上映中のソ連映画「ヴォルガの舟唄」上映禁止（10.21）；東京の玉突き場が1,300軒に急増。風紀上問題と警視庁が取り締まり強化（10.25）；理化学研究所、理化学興業設立（11.25）；砕氷客船「亜庭丸」竣工。稚内―大泊航路就航（11.27）；東京―上野間の東京地下鉄道が開通（12.30）；中村屋、カレーライスはじめる；モボ・モガ流行

1928年（昭和3年）

大相撲のラジオ実況中継開始（1.12）；『赤旗』創刊（2.1）；日本ビクター、電気吹き込みレコード発売（2.2）；大正天皇の「葬場殿の儀」が新宿御苑で行なわれる（2.7）；サンモリッツ冬季五輪開幕、日本は初参加（2.11）；初の普通選挙が実施（2.20）；麒麟麦酒、「キリンレモン」の製造を開始（3.11）；三・一五事件、共産党員全国的検挙。幹部の多くは脱出（3.15）；台北帝国大学設置（3.17）；マネキン・ガール登場（3.24）；航空母艦「加賀」竣工（3.31）；ほんみち不敬事件。ほんみち教祖大西愛次郎ら天理研究所会員385名が不敬罪で検挙（4.3）；労働農民党、日本労働組合評議会、全日本無産青年同盟に解散命令（4.10）；済南事件、日本軍山東省済南で国民政府軍と衝突（5. 3）；内務省警保局、思想警察関係予算増額に伴い、保安部を新設し特別高等警察に属する事務の移管を決定（5.7）；野口英世、アフリカで黄熱病の研究中に病死（5.21）；大阪の若い女性の間に入墨が流行し、社会問題となる（5月）；第3次山東出兵決定（5.8）；「満州某重大事件」張作霖、関東軍の一部の謀略により爆殺される（6.4）；改造社より『マルクス・エンゲルス全集』の刊行始まる（6.5）；治安維持法改正を公布、即日施行（6.29）；スカート丈が膝上まで短くなる（6月）；国民教育奨励会、祝祭日の小学校国旗掲揚作法を定めて普及を図る（7.2）；内務省警保局に保安課が新設、全国道府県に特高課が設置される（7.3）；軍隊内の赤化防止のため憲兵隊に思想係が設置される（7.4）；アムステルダムで開かれた第9回オリンピックで織田幹雄が3段跳び、鶴田義行が200m平泳ぎで金メダル、人見絹代が800m走で銀メダルを獲得（7〜8月）；東京市水道局、「大東京建設」に伴う700万人供給の水道計画（8.10）；東京中央局、甲子園の全国中等学校優勝野球大会を関東に中継放送。日本初の遠距離無線中継（8.16）；朝日新聞社による初の東京―大阪間旅客飛行（8.27）；海軍、藤倉工業製パラシュートの初降下実験を実施（9.4）；東京府下423校への「御真影」伝達式挙行（10.2）；平凡社、雑誌『平凡』を創刊（10.3）；共産党書記長、渡辺政之輔、台湾にて警官に追い詰められ自殺（10.6）；マレーで捕獲の珍獣バク、浅草・花屋敷に移送（10.15）；日本航空輸送会社設立される（10.20）；大分地裁で日本初の陪審裁判（10.23）；内閣統計局、1人当たり平均年収は224円と発表（10.20）；ラジオ体操の放送が始まる（11.1）；日本放送協会、ラジオの全国放送を開始（11.5）；昭和天皇、即位礼を挙行（11.10）；札幌郊外に世界的ジャンプ台建設。大倉山シャンツェ（11.23）；高柳健次郎がブラウン管受像方式のテレビを公開実験する（11.28）；新宿に映画館「武蔵野館」開館（12.14）

1929年（昭和4年）

衆議院予算会議で「満州某重大事件」が追及される（1.25）；改造文庫創刊（2.3）；東京で麻雀全国大会が催される（3.21）；日本航空輸送会社の定期航空郵便始まる（4.1）；寿屋が初の国産ウイスキー「サントリー白札」を発売（4.1）；四・一六事件、日本共産党員800余人が逮捕され、組織壊滅（4.16）；日本―欧州間無線電信開始（4.15）；初のターミナル・デパート阪急開店（4.15）；房総鉄道の環状線開通（4.15）；日本―欧州間の無線電信開始（4.15）；日共党員800余人が検挙（4.16）；明治大学に女子部新設、160人入学（4.28）；東京市では正午の午砲「ドン」を廃止、サイレン式となる（5.1）；左党千夜子歌う「東京行進曲」のレコード発売（5.1）；石川島自動車製作所（現・いすゞ自動車）国産車の生産開始（5.1）；タゴール来日（5.12）；国産飛行艇飛行に成功（5月）；石原莞爾（かんじ）、永田鉄山、板垣征四郎ら、「一夕会（いっせきかい）」を結成（5.19）；植民地事務の統括機関として拓務省を新設（6.10）；東京―立川間の省線電車が開通（6.15）；日本航空輸送、東京―大連間郵便飛行開始（6.21）；田中内閣が倒れ、浜口雄幸内閣発足（7.2）；昭和製鋼所設立（7.4）；榎本健一らのカジノ・フォーリーが初公演（7.10）；日本航空輸送株式会社が東京―大阪―福岡間の定期旅客輸送を開始（7.15）；ドイツの飛行船「ツェッペリン伯」号が霞ケ浦飛行場に到着（8.19）；東京―下関特急を「富士」、「さくら」と命名（9.15）；『文芸春秋』、『朝日』が猥褻で発禁（9.21）；小林多喜二『蟹工船』が発禁処分（9.25）；警視庁不良係、浅草で「サボ学生」一斉検挙（9.28）；初の国産フィルム、さくらフィルムが発売される（10. 1）；「浅間丸」サンフランシスコ航路に就航（10.11）；日比谷公開堂が開場（10.19）；ニューヨーク株式市場が大暴落、世界恐慌が始まる（10.24）；内務省が全国の失業者は26万8590人

と発表(11.1);光州学生事件(11.3);内務省で荻窪と赤羽の同潤会住宅抽選、最高倍率90倍(11.11);東京駅に八重洲口が開かれる(12.16);朝鮮総督府疑獄事件(12.18);上越線に清水トンネルが開通(12.29)

1930年(昭和5年)

鉄道にメートル法実施(1.1);金輸出解禁実施(1.11);ロンドン海軍軍縮会議開会(1.21);三井高広、リンカーン車で東京—大阪間の走行試験を実施。21時間29分(1.23);日共など極左派1,500人検挙(2.24);第1回全日本スケート選手権大会が八戸で開催;名古屋—ロンドン間の無線電信開始(1.26);東京—横須賀間の省線電車開通(3.15);東京市内の電話加入数が10万台を超える(3.15);帝都復興祭が行なわれる(3.24);東京劇場が開場(3.27);上野駅地下道に商店街が開店(4.1);東京市電でストライキ(4.20);第11回メーデーで、竹槍で武装したデモが登場(5.1);東京交通局デモに警官が催涙ガスを初使用(5.26);株式、綿糸、生糸、砂糖などの相場暴落。昭和恐慌(6月);逓信省、東京—大阪間で写真電送業務開始(8.21);東海道本線に特急列車「燕」登場(10.1);霧社事件。台湾霧社の高砂族約400人が、日本の苛酷な強制出役と土地収奪に対して蜂起し、日本人349人を殺害(10.27～11.19);名古屋市営バスが電気バスの運行を開始(11.1);煙突男現る(11.16);エロ・グロ流行

1931年(昭和6年)

警視庁、活動写真館の男女別席撤廃を決める(1月);田河水泡の『のらくろ二等卒』、『少年倶楽部』に連載始まる(1月);台北放送局、本放送を開始(1.15);初の字幕映画『モロッコ』封切(2.11);東京科学博物館完成(3.5);野坂参三、日本脱出(3.21);東京航空輸送にエア・ガール3人が乗務開始(4.1);兵庫県で「明石原人」の発見(4.18);第2次霧社事件。216人惨殺(4.25);警視庁新庁舎完成(5.29);郵便集配人の制服変更。夏は白麻に蝶ネクタイとヘルメット。冬は濃紺のラシャ(6.1);六大学野球で早大応援にブラスバンド登場(6.13);中村大尉事件。北満地方で情報収集にあたっていた同大尉が中国軍に捕らえられ殺害(6.27);万宝山事件。1930年に間島から吉林省万宝山へ朝鮮人が移住させられ、これを日本の侵略であると、中国人農民が同地区の水利施設を破壊(7.2);警視庁など、ひとのみち教団本部を捜索(7.13);国産初のオール・トーキー映画『マダムと女房』封切り(8.1);ダットソン発売開始(8月);自動車の制限速度を時速16マイルから30マイルに改定(8.11);東京で銀座をはじめ34か所の交差点に自動信号機設置(8.20);清水トンネル(上越線、9,704m)開通(9.1);柳条湖事件。満州事変始まる(9.19);日本橋・白木屋新装開店。60人乗りエレベーター(10.1);国際連盟理事会、日本軍の満州撤退勧告案を可決(10.24);清朝廃帝・溥儀(ふぎ)、天津を脱出(11.10)。川島芳子の護衛で旅順のヤマトホテルへ;浅草オペラ館、開場(12.16);東北地方冷害。凶作で娘の身売り増加;軽演劇場ムーラン・ルージュ、新宿に開場(12.31);紙芝居に「黄金バット」登場

1932年(昭和7年)

上海事変。海軍陸戦隊、中国軍と交戦(1.28);関東軍、ハルビンを占領し、全満州をほぼ占領(2.5);国際連盟のリットン調査団、東京着(2.29);満州国建国宣言(3.1);東京市内4か所に自動式公衆電話設置(4.21);日本ダービー、目黒馬場で創始(4.24);京都で無軌道電車の運転開始(4月);警視庁、初の婦人警官採用。家出人保護担当(4.23);チャップリン来日(5.14);五・一五事件、犬養首相、陸海軍将校に射殺される(5.15);パーマネント登場(5月);銀座、服部時計店に時計塔復活(6.12);警視庁、特別高等警察部を新設(6.29);富士山頂に観測所開設。通年観測開始(7.4);熱海—箱根間の自動車専用道路開通(7.15);国際反戦デー、東京で1,500人がデモ;第10回オリンピック(ロサンゼルス)の実況放送が行なわれる(8.7);リットン調査団、報告通達。満州国を否定(10.1);満州へ武装移民団432人出発(10.3);オートジャイロ試験飛行(10.15);砕氷貨客船「宗谷丸」(のちに南極観測船となった「宗谷」とは別船)就航(12.22)

1933年(昭和8年)

小唄勝太郎の『島の娘』全国に流行(1月);ヨーヨー流行(1月);警視庁、市電の速度を平均時速16kmから20kmに上げることを許可(1.13);流行歌『暗い日曜日』、自殺や心中ムードを刺激するとして発売禁止(2月);国際連盟、満州国不承認など対日勧告案を採択。日本代表は議場を退場(2.24);横浜市で日本で初めて救急車を配備(3.13);内田外相、国際連盟事務総長に連盟脱退を通告(3.27);古川緑波ら、「笑の王国」を浅草で旗揚げ(4.1);関東軍華北へ侵攻(4.10);大阪市地下鉄、梅田—心斎橋間開通(5.20);米国聖公会の聖路可国際病院が東京に完成(6.5);丹那トンネル先進坑貫通(6.19);東京—京城間に直通電話開通(7.14);ゴーストップ事件で第4師団が警官を告訴(7.17);防空演習、関東で始めて実施(8.9);東京音頭、全国に流行(8月);豊田自動織機製作所、自動車部を設置(9.1);新宿に伊勢丹が開業(9.28);東京府中競馬場初開催(11.18);ボクシングのピストン堀口、世界バンタム級王者、比のヤング・トミーに挑戦、引き分け(11.26);皇太子誕生(12.23);有楽町で日劇が開場(12.24)

1934年(昭和9年)

満州国帝政実施、皇帝溥儀(3.1);三菱造船、三菱重工業と改称(4.11);帝人株をめぐる疑獄事件起こる(4.18);文部省に思想局設置(6.1);三菱重工業、三菱航空機と合併(6.13);東京—台北間無線電話開通(6.20);大阪—神戸間に阪神急行開通(6.20);警視庁、未成年者のカフェー、バーの出入りを禁止(10.6);満鉄、大連—新京間に特急アジア号の運行を開始(11.1);ベーブ・ルースら来日(11.2);湯川秀樹、中間子論を発表(11.17);丹那トンネル開通(12.1);ワシントン条約単独廃棄を決定(12.3);日米国際無線電話開通(12.8);職業野球団「東京野球倶楽部」誕生(12.26);日産自動車、ダットサン量産開始(12月)

1935年(昭和10年)

美濃部達吉、天皇機関説のために不敬罪で告発される(2.28);東京—ベルリン、東京—ロンドン間無線電話開通(3.12);逓信省電気研究所、テレビ電話の実験に成功(6.24);東海道線、特急「富士」にお風呂車両が連結される(7.15);第4回国勢調査、内地人口6925万1265人

(10.1)；東京―マニラ間航空郵便始まる(11.10)；年賀郵便使用切手発行される(12.1)；第2次大本教事件。不敬問題で出口王仁三郎ら幹部30人が逮捕される(12.8)；ひとのみち教団、脱税容疑で手入れを受ける(12.16)

1936年(昭和11年)

東京の円タクの台数4,600台(1.8)；二・二六事件、青年将校らが斉藤内大臣、高橋蔵相殺害(2.26)；日本初のプロ野球試合、巨人―金鯱戦。鳴海球場で行なわれる(2.9)；木炭自動車の製造開始(2.9)；メーデー禁止される(3.24)；国号を「大日本帝国」に統一(4.18)；第12回オリンピックの東京開催が決定(7.31)；第11回オリンピック(ベルリン)、200m平泳ぎで前畑秀子優勝(8月)；ベルリン・オリンピック会場から実況中継放送(8.2～15)；ひとのみち教団幹部、貞操問題で検挙される(9.28)；国会議事堂竣工(11.7)；人民戦線運動弾圧、千余人検挙される(12.5)；東京消防署に救急車配車；赤バイを白バイと改称；エア・ガール採用

1937年(昭和12年)

文化勲章制定(2.11)；母子保護法公布(3.31)；東京―札幌間定期航行開始(4.1)；不敬罪でひとのみち教団幹部ら検挙される(4.5)；亜欧連絡飛行の朝日機、神風号出発(4.6)；ヘレン・ケラー来日(4.15)；盧溝橋事件で日中戦争おこる(7.7)；文部省に教学局設置、思想局廃止(7.21)；国民精神総動員法実施要綱発表(9.12)；文学座結成(9月)；全日本労働総同盟大会、事変中の罷業中止と戦争支持を決議(10.18)；関東・東北地方、初の防空演習(11.16)；人民戦線第1次検挙、山川均ら400人検挙(12.15)；日本労働組合全国評議会など結社禁止(12.22)；国産キャノン・カメラ発売；国際劇場会場；『愛国行進曲』10万枚売れる；三浦半島、要塞地帯となる

1938年(昭和13年)

政府、「国民政府を相手とせず」と声明(1.16)；人民戦線第2次検挙(2.1)；メーデー、全国的に禁止(3.29)；東京駅構内の人力車廃業(3.31)；国家総動員法公布(4.1)；灯火管制規則公布(4.4)；航研機、周回飛行で1万1651kmを飛び、滞空62時間22分49秒の世界新記録を樹立(5.15)；張鼓峰事件、日ソ軍衝突(7.15)；新聞用紙制限令実施(9.1)；ゼロ戦試作、三菱重工で完成(9.14)；石炭配給統制規則施行(10.1)；円タク、全国的にメーター制を実施(11月)；岩波新書創刊；プラネタリューム完成；乗用車の生産禁止

1939年(昭和14年)

横綱・双葉山、70連勝ならず(1.15)；新橋―渋谷地下鉄開通(1.15)；ノモンハン事件(5.11)

1941年(昭和16年)

ハワイ真珠湾奇襲、対米英宣戦布告(12.8)

1942年(昭和17年)

シンガポール占領(2.15)；ミッドウェー海戦敗北(6.5)

1943年(昭和18年)

連合艦隊司令長官山本五十六ソロモン上空で戦死(4.18)；第1回学徒兵入営、出陣(12.1)

1944年(昭和19年)

神風特攻隊編成(10.9)

1945年(昭和20年)

広島に原爆が投下される(8.6)；長崎に原爆が投下される(8.9)；ポツダム宣言受諾(8.14)

1946年(昭和21年)

天皇人間宣言(1.1)

1947年(昭和22年)

日本国憲法施行(5.3)

1954年(昭和29年)

防衛庁・自衛隊発足(7.1)

1959(昭和34)

皇太子御成婚(4.10)

1960年(昭和35年)

安保闘争、全学連国会で警官隊と衝突(6.15)

1971年(昭和46年)

沖縄返還(6.17)

1976(昭和51)

ロッキード事件(2.4)

1989年(昭和64年・平成元年)

昭和天皇崩御(1.7)



Disasters, Natural & Man-Made
天災および人災

1876年から現在に至るまでに起こった天災、人災を示す。

1876年(明治9年)

東京日本橋で大火、1万戸焼失(11.29)

1879年(明治12年)

東京日本橋京橋で大火、10,000戸焼失(12.26)

1881年(明治14年)

東京神田日本橋本所深川で大火、1万5000戸焼失(1.26)

1891年(明治24年)

美濃・尾張でマグニチュード8.4の大地震(10.28)

1900年(明治33年)

商船学校練習船・月島丸行方不明、死者122人(11.17)

1902年(明治35年)

青森歩兵第5連隊、八甲田山の雪中行軍で遭難、死者209人(1.25)；鳥島大爆発、島民125人全滅(8.10)；大阪の砲兵工廠爆発、死傷者百余人(8.15)；東京にペスト発生(12.24)

1903年(明治36年)

東海丸、ロシア汽船と衝突し沈没、行方不明150人(10.29)

1904年（明治36年）
日露戦争。終結までに死傷者11万人。

1910年（明治43年）
七里ケ浜で逗子の開成中学のボート部員ら13名遭難溺死（1.23）；銚子沖で漁船83隻遭難、死者1,055人（3.12）；第6潜水艇、広島湾で沈没、死者14人（4.15）；鉄嶺丸沈没、行方不明200人以上（7.23）

1911年（明治44年）
喜界島近海でマグニチュード8.2の大地震（6.15）。

1912年（明治45年・大正元年）
北海道夕張炭鉱爆発、死者278人（4.29）；全国にコレラ発生（9.26）

1913年（大正2年）
生駒トンネル崩壊、死者19人（1.26）

1914年（大正3年）
愛鷹丸沈没、死者107人（1.5）；桜島大爆発、死者9,600人以上（1.12）；秋田大地震、死者94人（3.15）；東京にペスト発生（4.20）；暴風雨のため豊後水道沖で127隻行方不明（9.14）；新夕張若鶴炭鉱爆発、死者437人（11.28）；方城炭鉱爆発、死者669人（12.15）

1915年（大正4年）
千葉監獄出火、1,200人余釈放（3.25）；宇都宮炭鉱に湖水浸入、死者336人（4.12）；日本郵船「八坂丸」、地中海で撃沈される（12.21）

1916年（大正5年）
函館大火（8.2）；東北本線、下田—古間木間で列車衝突事故、死者100人以上（11.29）

1917年（大正6年）
横須賀港で巡洋艦「筑波」大爆発、死傷者250人（1.14）；大暴風雨、風速43m、死者770人、行方不明374人（10.1）；福岡県桐野炭坑大爆発、死者361人（12.21）

1921年（大正10年）
工事中の東海道本線丹那トンネル東口現場で崩壊事故。33人が生き埋めになる。うち17名は9日後に救出（4.1）；浅草で大火、1,200戸全焼（4.6）；函館で大火、約3,000戸焼失（4.14）；広島兵器廠で爆発事故（8.8）；富士山頂登山者10余名、山上で凍死（8.28）；鬼志別で「龍華丸」難破、死者35人（11.3）

1922年（大正11年）
東京中央郵便局全焼（1.4）；信越地方吹雪のため列車埋没、軍隊が出動して救援（1.22）；北陸線親不知トンネル付近で大雪崩のため列車3両が粉砕され、死傷者130人余（2. 3）；帝国ホテル旧館全焼（4.16）；矢板駅で49両の貨客混合列車が転覆（4.30）；カムチャッカ方面警備中の軍艦「新高」が暴風雨に遭遇し沈没、死者327人（8.26）；宮古島大暴風（9.10）；東京魚河岸、コレラの流行で5日間休業（10.4）；島原地方で地震、死者26人（12.8）

1923年（大正12年）
朝鮮南部の浦項（ポハン）一帯で突風による高波。船舶多数が沈没。約400人が行方不明（4.13）；第70潜水艦、川崎造船所で沈没（8.21）；関東大震災、マグニチュード7.9。東京での振幅14～20㎝、死者・行方不明14万人、全壊焼失家屋は46万戸。関東沿岸に津波、熱海で12m、相浜で9m（9.1）

1924年（大正13年）
関東南部丹沢山塊にM7.3の地震、死者19人、家屋全壊1200。神奈川県に大きな被害（1.15）；工事中の丹那トンネル崩落、16人死亡（2.10）；潜水艦「第43号」佐世保沖で巡洋艦「龍田」と衝突し沈没、死者45人（3.19）；横須賀から霞ヶ浦に向かった飛行船「SS3号」、茨城県稲戸井村の上空で爆発、乗員5名全員死亡（3.19）；大泊—小樽間連絡船「大礼丸」、能登呂岬沖で衝突沈没、死者196人（7.27）；福島県入山炭坑でガス爆発、死者75人（8.9）；嗜眠性脳炎流行、死者3,000人以上；特務艦「関東」、福井県沖で暴風雨により沈没、死者97人（12.12）；小樽港で陸揚げ中のダイナマイト800本余が爆発、死者87人（12.27）

1925年（大正14年）
熊谷で大火、800戸焼失（5.13）；北但馬地震、死者400人、家屋全壊1,300、焼失2,000。円山川河口に1.2kmの断層。葛野川河口が陥没して海に（5.23）；帝国議事堂焼失（9.18）；関東地方に大豪雨（9.30）

1926年（大正15年・昭和元年）
北海道十勝岳が噴火、死者146人（5.5～、大爆発は24）；横浜港でタンカー「光洋丸」が爆発、死者11人（9.13）；奄美大島を台風直撃、死者・行方不明およそ100人（9.16）；広島県安芸中野駅付近で特急列車が脱線事故で転覆、死者34人（9.23）；浅草で地下鉄工事により道路が陥没（10.26）

1927年（昭和2年）
常磐炭坑爆発、死者908人（1.15）；寒波が全国に襲来、列車の不通が続出。北陸では家屋倒壊358戸、死者168人（1月）；富山県の日本電力発電工事所で大雪崩発生、死者74人（1.29）；稚内発樺太行き連絡船2隻が結氷で立ち往生（2.12）；北丹後地震、死者3,958人、家屋全壊1万2000。郷村断層と山田断層を生じる（3.7）；関東に大雪、両国駅のホーム屋舎が横倒し（3.13）；佐伯湾で敷設艦「常盤（ときわ）」の機雷爆発、死者85人（8.2）；島根県沖で夜間練習中、巡洋艦「神通」と駆逐艦「蕨」、巡洋艦「那珂」と駆逐艦「葦」がそれぞれ衝突、「蕨」沈没。死者119人（8.24）；九州西部に台風直撃、有明海沿岸に高潮。死者・行方不明439人（9.13）；飛行船「N3号」神津島に不時着後爆発。飛行船の実用性議論に（10.23）；三菱美唄炭坑でガス爆発、死者68人（11.12）

1928年（昭和3年）
吹雪の北海道沖で「東星丸」沈没、死者23人（1.11）；米国の石油船、千葉県沖で爆発、死者15人（2.15）；東京でインフルエンザ流行、死者1,000以上（3月）；東京府亀戸町で花火工場爆発、死者7人（4.23）；中島飛行機製作所の、初の純国産旅客輸送機、試験飛行中利根川上空で墜落、乗員8名死亡（5.4）；8月28日以来の朝鮮北部の豪雨で死者・行方不明者1,033人（9.12）

1929年（昭和4年）
東京府下でジフテリア流行、1月以来発生患者945人（3.6）；東京市内で悪性感冒流行、1日から死者273人（3.10）；横須賀軍港で、水中爆破作業実習中に艦艇内の爆薬が暴発、練習生34人死亡（4.11）；大阪鉄道の電車が坂を登れず逆行、上太子（かみのたいし）駅で三重衝突、死傷者97人

(4.14)；長崎県松島炭坑で海水流入事故、42人絶望(6.26)；北海道歌志内炭坑でガス爆発、死者71人(8.5)

1930年（昭和5年）

朝鮮の鎮海で『乃木大将』上映中フィルムから出火、死者107人(3.10)；若松—戸畑間の渡し船が定員超過で沈没、死者72人(4.2)；樺太のニシン漁船、翌朝にかけて暴風雨で転覆相次ぎ、死者・行方不明202人(5.2)；北伊豆地震、死者272人。家屋全壊2,000。山崩れが多数発生、丹那断層、姫之湯断層を生じる(11.26)

1931年（昭和6年）

山陽本線の急行列車が脱線、5両が広島県椋梨川に転落、死傷者110人(1.12)；日本空輸航空機、福岡県で墜落、死者3人。初の旅客機事故(6.22)

1932年（昭和7年）

日本航空の飛行艇「白鳩号」大阪を出発し福岡へ向かう途中、吹雪の中空中分解し八幡市山中に墜落(2.27)；駆逐艦「早蕨」、台湾北方で沈没、死者106人(12.5)；日本橋の白木屋百貨店火事、死者14人(12.16)

1933年（昭和8年）

三陸沖でマグニチュード8.3の大地震、24mの大津波、死者1,535人(3.3)；日満親善飛行のため羽田を離陸した女性飛行家の朴敬元が伊豆山中で墜死(8.8)

1934年（昭和9年）

京都駅で海兵団入団見送りの群衆が大混乱、死者74人(1.8)；水雷艇「友鶴」佐世保港外で転覆、死者101人(3.12)；函館大火、死者2,166人、消失家屋2万個(3.21)；室戸台風。四国・関西で3,066人の死者行方不明者(9.20)；東北凶作

1935年（昭和10年）

赤痢流行で川崎市全小学校休校(1月)；台湾でマグニチュード7.1の大地震、死者3,276名、家屋全壊1万8千戸(4.21)；瀬戸内海で濃霧のため「緑丸」と「千山丸」が衝突、死者86人(7.3)；駆逐艦「初雪」、「夕霧」船体切断事件(9.26)

1936年（昭和11年）

パリ—東京100時間内飛行懸賞の一番機ジャビー、佐賀県山中に墜落(11.19)；秋田県尾去沢ダム決壊、死者250余人(11.20)

1938年（昭和13年）

関東地方に風速31mの台風、死者99人(9.1)；夕張炭鉱ガス爆発、死者84人(10.6)

1942年（昭和17年）

浜松一中の運動会で大福モチ中毒事件起こる、死者42人(5.10)；台風16号、西日本で1,158人の死者行方不明者(8.27)

1944年（昭和19年）

東南海沖でマグニチュード8.0の大地震、津波(12.7)

1945年（昭和20年）

枕崎台風：西日本で3,756人の死者行方不明者(9.17)。

1946年（昭和21年）

南海道沖でマグニチュード8.1の大地震、大津波(12.21)。

1947年（昭和22年）

カスリン台風：関東以北で1529人の死者行方不明者(9.14)。

1952年（昭和27年）

十勝沖でマグニチュード8.1の大地震、津波(3.4)；カムチャッカ半島でマグニチュード8.3の大地震小津波(11.5)；「もく星」号三原山墜落事故(4.9)

1953年（昭和28年）

九州・中国・四国で水害1,013人の死者行方不明者(6.25)；東北以西で水害1,124人の死者行方不明者(7.16)

1954年（昭和29年）

暴風雨下の漁船大量遭難:北海道で36隻300人余(5. 9)；洞爺丸台風で全国的に被害、1,698人の死者行方不明者(9.25)

1958年（昭和33年）

狩野川台風で近畿以東1,157人の死者行方不明者(9.26)；エトロフ島南方沖でマグニチュード8.0の大地震、津波(11.7)

1959年（昭和34年）

伊勢湾台風で5,101人の死者行方不明(9.26)

1960年（昭和35年）

チリ沖でマグニチュード8.5の大地震、津波(5.23)

1963年（昭和38年）

エトロフ島沖でマグニチュード8.3の大地震、津波(10.13)

1965年（昭和40年）

マリアナ海域で漁船大量遭難:死者行方不明209人(10. 5)

1966年（昭和41年）

全日空機、東京湾墜落事故(2.4)

1971年（昭和46年）

ばんだい号横津岳遭難事故(7.3)；全日空機と自衛隊機の衝突事故(7.30)

1982年（昭和57年）

日航機羽田沖墜落事故(2.9)

1985年（昭和60年）

日航ジャンボ機、御巣鷹山墜落事故(8.12)



Events, Occult & Criminale

出来事、オカルト現象、犯罪事件

1878年以降の異様な出来事、恐ろしい出来事を年ごとに挙げてある。また、クトゥルフ神話作品内での事件も収録し、登場する作品名を併記した。"クトゥルフ神話TRPG"、"コール オブ クトゥルフd20"の年表も参照すること。

1878年（明治11年）
ニュージーランドからチリへ向かう途中の貨物船「エリダヌス」号が海図にない島を発見。ミイラと未知の金属で作られた円筒を手に入れる（5.11：『永劫より』）

1882年（明治15年）
アーカムの近くのネイハム・ガードナーの家の庭に隕石が落下した（6月：『宇宙からの色』）

1884年（明治17年）
外務省の鈴木敬勳、捕鯨船で南洋諸島を歴訪（『明治南島伝奇』）

1886年（明治19年）
フランスに発注し、シンガポールから横浜に向かう途中の巡洋艦「畝傍」が飯牟礼俊住海軍大尉以下の8名、フランス人乗組員76名を乗せ行方不明に（12月）

1899年（明治32年）
ミスカトニック大学の考古学研究班による北海道肝盗村遺跡調査（7月：『肝盗村鬼譚』）

1902年（明治35年）
臀肉切り取り事件（3.27）

1903年（明治36年）
一高生、藤村操投身自殺。その後続いて十数人の青年が投身（5.22）

1905年（明治38年）
ミスカトニック大学の医学生ハーバート・ウェストは死体蘇生実験のためにアーカムに腸チフスを流行させた（『死体蘇生者ハーバート・ウェスト』）

1907年（明治40年）
ニューオーリンズ近くの沼沢地を本拠にする教団を警察が急襲、47人が逮捕された（11.1:『クトゥルフの呼び声』）

1908年（明治41年）
出歯亀事件、池田亀太郎女湯をのぞき帰途を待ち受け暴行致死（3.22）；セントルイスで行なわれた全米考古学協会の年次定例会で、ジョン・レイモンド・ルグラース警視正が謎の石像を提示した（『クトゥルフの呼び声』）；シベリア、ツングースカで大規模な爆発、300平方kmの森林がつぶれる（6.30）

1910年（明治43年）
深川で女の首なし死体発見（5.6）；ハレー彗星が地球に接近し、人畜に害を与えるという噂が人を脅かす

1911年（明治44年）
青森地方に降雹、90cm積もる（6.7）

1912年（明治45年）
アフリカ探検家のアーサー・ジャーミン卿は4代前の先祖が書き残した白猿の古代都市を再発見、そして先祖のおぞましい真実も発見する（『故アーサー・ジャーミンとその家系に関する事実』）

1913年（大正2年）
聖燭祭の日、ダンウィッチでウィルバー・ウェイトリーが生まれる（2.2：『ダンウィッチの怪』）

1916年（大正5年）
大隈首相暗殺未遂事件（1.12）

1917年（大正6年）
芳川鎌子伯爵夫人、お抱え運転手と情死（3.7）

1918年（大正7年）
京都府大疑獄事件（4.23）；富山で米騒動勃発（8.3）；スペイン風邪流行（10月）。翌年にかけて死者15万人

1919年（大正8年）
松井須磨子自殺（1.5）；東京市外自動車株式会社、市内乗合自動車営業開始（3.1）；「鈴弁殺し」事件、米相場にからむ借金がもとで農商務省技師山田憲がこと鈴木弁蔵を殺害、バラバラ死体にして信濃川に流す（5.31）；斎藤実朝鮮総督襲撃事件（9.2）

1920年（大正9年）
尼港（ニコライエフスク）事件起こる（3.11）；尼港でパルチザンにより獄中の日本人120名殺害される（5.24～27）；バラバラ事件の元祖「おりえ殺し」の犯人、佐谷忠助逮捕（12.14）

1921年（大正10年）
満鉄疑獄事件（1.31）；第一次大本教事件。大本教教主、出口王仁三郎ら不敬罪で逮捕（2.11）；珍品五個事件（3.17）；アヘン事件で大連民生署長・中野有光、収監（4.2）；安田善次郎財閥当主斬殺事件（9.28）；小石川で狂犬が70人をかむ（10.2）；出口王仁三郎『霊界物語』を執筆（10月）；大本教神殿に取り壊し命令（10.10）；別府で政友会側の国粋会と憲政会側の労愛会がピストル、日本刀で乱闘。重傷3人（10.25）；原敬首相、東京駅頭で刺殺される（11.4）

1922年（大正11年）
藤田留次郎、宮城の正門前で爆弾自殺（3.17）；田中義一陸軍大将、上海で狙撃される（3.26）；横浜港で仏船のアヘン密輸入を摘発（8.27）；大揮丸海賊事件、ロシア帆船を襲い乗客・乗員13人を殺害（10.19）；木村鷹太郎『日本建国と世界統一の天照大御神』（天照大御神の世界支配を主張）

1923年（大正12年）
警視庁、河川に繋留中の船内での組織的な賭博を一斉手入れ、75人を検挙（4.17）；横浜で大掛かりなアヘン密輸団摘発。日米の金貨5万円を押収（5.29）；作家の有島武雄が心中自殺（6.9）；社会主義者の高尾平兵衛、赤化防止団団長・米村嘉一郎に射殺される（6.26）；関東大震災（9.1）；朝鮮人虐殺事件（9.2～7）；朴烈事件（9.2）；亀戸事件、平沢計七、警察署内で斬殺（9.4）；甘粕事件（9.16）；虎の門事件、難波大助、摂政宮に発砲（12.27）

1924年（大正13年）
二重橋に爆弾投じられる（1.5）；アナーキスト・和田久太郎、元戒厳司令官福田雅太郎大将を狙撃、未遂（9.1）；ギロチン社爆弾事件（9.1～8）；小谷部全一郎『成吉思汗ハ源義経也』出版。従来からあったジンギスカン＝義経説を自説を交えて紹介（11.10）；酒井勝軍『猶太民族の大陰謀』、日本人とユダヤ人が同祖論を主張

1925年（大正14年）
房総線の列車に連結した郵便車両が襲われ、現金2,930

円の入った行嚢が強奪される(1.23);ピス健こと大西性次郎事件(12.2);若い彫刻家ヘンリー・アンソニー・ウィルコックスが異様な夢を見るようになり、その後狂気と幻覚に見舞われた。そして4月2日に回復したときには、その間の記憶がすっかり消えていた。(3.23〜4.2:『クトゥルフの呼び声』);エンマ号の乗組員がニュージーランドのオークランドからチリのバルパライソへ航海する途中、火山のある奇妙な島に行き当たった。島に上陸したが、乗組員6人が死亡、1人が狂気に陥った。狂気になりながらもただ1人生還したのは航海士のグスタフ・ヨハンセンだったが、その後オスロで死んだ(4.2:『クトゥルフの呼び声』)

1926年(大正15年・昭和元年)

松島遊廓疑獄事件(2.28);機密費横領事件。元陸軍大臣官房付二等主計三瓶俊治、政友会総裁田中義一を陸相在任中の機密費横領で告発(3.4);鬼熊事件、千葉県香取郡で荷馬車引き岩淵熊次郎が4人を殺傷して、山中に逃亡(8.20)

1927年(昭和2年)

芥川竜之介、自殺(7.24);寺田寅彦が日本列島が大陸東縁から分割、移動したという日本海形成論を唱える

1928年(昭和3年)

名古屋でもらい子13人を殺害した夫婦検挙(1.21);竹内巨麿(きよまろ)によって『竹内文書』の封印が解かれる(3.29);ほんみち不敬事件。ほんみち教祖大西愛次郎ら天理研究所会員385名が不敬罪で検挙(4.3);張作霖、関東軍の一部の謀略により爆殺される(6.3);日比谷署、示談金目当ての「自動車轢かれ業」の男2人を取り調べ(7.27);ピス平事件。逃亡中の強窃盗犯の中村一平は東京下落合で尋問してきた巡査を射殺。続いて12日には湯島天神でさらに巡査に重傷を負わせる(9.10);「説教強盗」出没。1929年の逮捕まで強盗65件;保険金かけ実弟2人殺害の男が逮捕される(10.24);インスマスが政府の取締りを受ける。悪魔の暗礁の一部が魚雷によって破壊されたとの噂(2月:『インスマスを覆う影』);ウィルバー・ウェイトリーがミスカトニック大学図書館の番犬に殺され、その後ウィルバーの非人間的な体は溶解した。(8月:『ダンウィッチの怪』);北海道肝盗村を陸軍憲兵隊と海軍陸戦隊が急襲。沖合いに爆薬を投下(9月:『肝盗村鬼譚』);ミスカトニック大学のアーミテッジ教授、ルイス教授、モーガン教授がダンウィッチの怪物を追い払った(9.9〜15:『ダンウィッチの怪』);ミスカトニック大学のアルバート・ウィルマース博士がヴァーモントでミ=ゴの手先から危うく逃れる(9.12:『闇に囁くもの』)

1929年(昭和4年)

新渡戸稲造邸にピストル強盗、巡査2人狙撃(1.19);「説教強盗」妻木松吉、逮捕(2.23);旧労働農民党の山本宣治代議士が七生義団員に刺殺される(3.5);伊豆諸島にクジラの大群、新島で3,000頭捕獲(6.11);私鉄疑獄事件。北海道鉄道、東大阪電軌両社に始り私鉄5社に関する贈収賄事件(8.24);佐分利中華公使ピストル自殺(11.29)

1930年(昭和5年)

冥王星発見(2.18);板橋もらい子殺し事件。地域ぐるみで41人もの養子を殺害し養育費を着服(4.13);蟹工船『エトロフ丸』事件。同船上での苛酷な労働と幹部による虐殺が告発された(8.26);浜口首相、東京駅で撃たれ重傷(11.14);山陽本線列車内で青年がダイナマイト自殺(12.2);ミスカトニック大学南極探検隊が、ブリグ型帆船アーカム号でボストンから出航した。(9.20:『狂気の山脈にて』)

1931年(昭和6年)

鈴鹿上空で日本空輸機から初の飛び降り自殺(3.6);陸軍記念航空演習の煙幕剤散布で数百人火傷(3.8);3月事件。橋本欣五郎中佐など桜会の一部将校および大川周明ら、軍部クーデターによる宇垣内閣樹立を企画し失敗(3.20);アニキエフ狙撃事件。ソ連通商代表アニキエフが東京桜ケ丘で狙撃さる。犯人は貿易商(3.16);竜巻で陸軍機19機大破(4.5);10月事件、橋本欣五郎中佐らによるクーデターの企画が発覚(10.17)

1932年(昭和7年)

桜田門事件。李奉昌、天皇の馬車に爆弾を投げる(1.8);井上日召・古賀清志海軍中尉ら、政財界要人の「一人一殺」暗殺計画を決定(1.31);井上前蔵相、血盟団員に射殺される(2.9);三井合名理事長団琢磨、血盟団員に射殺される(3.5);「玉ノ井バラバラ殺人事件」(3.7);坂田山心中(5.8);五・一五事件、犬養首相、陸海軍将校に射殺される(5.15);大森で銀行ギャング事件起こる(10.6);ボストンのキャボット博物館のミイラを盗もうとした2人組が怪死(12.1:『永劫より』)

1933年(昭和8年)

三原山噴火口に女学生が投身自殺。以後投身自殺流行(1.9);秩父町に「左右幻日」。3つの太陽が出現(1.14);小林多喜二が検挙虐殺される(2.20);法医学学会で血液型と気質の関係めぐり論戦(3.28);神兵隊事件。天野辰夫・大日本生産党などの右翼クーデター計画が発覚、49人検挙(7.10);山形でフェーン現象により気温40.8°Cを記録(7.25)

1934年(昭和9年)

武藤山治狙撃される(3.9);デビスカップ出場の佐藤次郎選手、マラッカ海峡で船上から投身自殺(4.5);「士官学校事件(11月事件)」陸軍の皇道派青年将校と士官候補生がクーデター未遂で検挙(11.20)

1935年(昭和10年)

永田鉄山少将、相沢三郎中佐に軍刀で刺殺される(8.12);ミスカトニック大学が後援するオーストラリアへの考古学探検旅行が行なわれた(5.31〜7.17:『時間からの影』)

1936年(昭和11年)

東京の銀行員・中根一郎の妻トシ子が暴行の上殺害される。のちに犯人は夫と判明(1.15);美濃部達吉、右翼・小田十壮にピストルで撃たれる(2.21);二・二六事件、青年将校らが斉藤内大臣、高橋蔵相殺害(2.26);阿部定事件起こる(5.18)

1937年(昭和12年)

名古屋城の金鯱のうろこ58枚盗難、*損害80万円(1.4)*;「死のう団」結成される(2.17)

1938年(昭和13年)

女優・岡田嘉子、新協劇団の演出家・杉本良吉と樺太国境を越えてソ連に逃避行(1.3)

1942年(昭和17年)

チャーチワード『南洋諸島の古代文化』(原書は1931年刊行)翻訳出版(5月)

Empire and Asia
日本の領土と周辺諸国

当時の日本の領土は現在のものに加え、台湾、朝鮮半島、樺太の南半分、千島列島を含んでいた。さらに南洋諸島（委任統治）や中国にも勢力を及ぼしていた。

台湾
Taiwan

1895年（明治28年）、日清戦争後の日清講和条約によって清から割譲された。当時の台湾には明代から定着し始めた中国人開拓民や清代の亡命者、および原住民の高砂族が居住していたが、清国政府が開拓と統治に本腰を入れ始めたのは、そのわずか10年前であり、島の大部分は未開発であった。日本は台湾総督府を置いて経営にあたったが、当初は原住民の反抗、猛威を振るうマラリアなどに阻まれ、開発どころではなかった。開発事業がようやく軌道に乗るのは児玉源太郎、後藤新平の第4代総督・民政長官コンビの8年にわたる任期中のことである（1898～1906）。

台湾の主産業には米、砂糖、茶、バナナ、しょうのう、石炭、金、木材などがあり、米や砂糖は早くから育成され、日本へ輸出された。築港、鉄道敷設、発電所建設、都市整備などの産業基盤の整備も進められた。

台湾では清国時代に基隆―新竹間の鉄道が開通していたが、設備が不完全のためほとんど運転不能の状態にあった。政府は台湾領有後、全島の治安対策と市場開拓を目的にこれを縦貫鉄道として延長、整備する計画を立て、1899年に工事に着手した。1906年に基隆―高雄間が開通、1908年に完成した。

大正時代、特に第1次世界大戦後、日本が南洋諸島を獲得してからは、台湾は南方進出・開発の拠点としても位置づけられるようになった。台湾を起点とする南洋航路（大阪商船）の開設、総督府官房における外事課・調査課の設置、台湾銀行の飛躍的発展など官民諸機関が東南アジアや太平洋をにらんだ活動を始めるのもこのころである。

代表的な都市には台北市、高雄市などがあり、そのうち台北は1920年（大正9年）に市政が施行されて以降、近代的都市として発展、1933年（昭和5年）の人口は24万人に達した。道路は舗装され、市営バスは市内均一8銭で100台以上が走っていた。

1930年には高山部族の大規模な蜂起（霧社事件）が起こっている。

樺太（からふと）
Sakhalin

樺太は幕末より日本・ロシアの間で共同の領土・雑居の地（境界線を引かない）とされていたが、1875年（明治8年）の樺太・千島交換条約によってロシア領とされた。当時の樺太にはロシア人のほか、先住のアイヌ、ギリヤーク、オロッコ、ヤクーツなどが居住していた。日露戦争後の1905年（明治38年）日露講和条約によって樺太の南半分（北緯50度以南）が日本に割譲された。樺太庁が豊原町（とよはらちょう）（ユジノ＝サハリンスク）に置かれ、本格的な開発が始まった。開発された樺太の主要産業は、豊かな森林資源を背景にした製紙業、良質で豊富な石炭（製鉄に不可欠な瀝（れき）青炭）を中心にした鉱業、漁業（ニシン、タラ、カニが中心）などであった。鉄道敷設、築港にも力が入れられた。

樺太庁が置かれた豊原町の人口は1934年（昭和9年）で3万2000人であった。

朝鮮半島
Korean Peninsula

日露戦争に勝利した日本は朝鮮半島の支配に関して、イギリス・アメリカ・ロシアの支持と承認を取りつけた。その後、日本は各種条約の締結・統監府設置を通じて、

Emigrant 移民・在外日本人

1920年における海外在留の日本人は58万1431人。外地人も含めれば。64万9944人に上った。うち日本人はおおむね次のような分布状態を示す。

アジア		27万人
	関東州	7万8000人
	青島	2万3000人
	中国大陸諸地域	13万人
	フィリピン	1万人
太平洋地域		12万人
	ハワイ	11万人
	南洋諸島	3,000人
	オーストラリア	5,000人
ヨーロッパ		2,900人
	イギリス	1,600人
	フランス	341人
	ドイツ	408人
	オランダ	373人
北アメリカ		13万5000人
	アメリカ	11万5000人
	カナダ	1万7000人
南アメリカ		4万7000人
	ブラジル	3万4000人
	アルゼンチン	2,000人
	ペルー　1万人	
アフリカ		72人

※アメリカではシアトル・サンフランシスコ・ロサンゼルスなど西海岸に集中。

韓国の財政、外交、軍事、警察、通信などを管理下に置いた。1910年（明治43年）には日韓併合が行なわれ「大韓帝国」は「朝鮮」と改められ、総督府が置かれた。

併合に関しては日韓の武力衝突があったが、日本国内に対して公にされなかった。最終的に韓国軍は解散を余儀なくされたが、抗日義兵として長く朝鮮各地で戦い、のちにはシベリアに出兵した日本軍の側面を脅かすこともあった。大正時代には、1919年（大正8年）、3月1日に京城（現ソウル）での大デモに端を発した三・一独立運動（万歳事件）が起こった。運動は以後6か月間、全土を揺るがした。また朝鮮と中国の国境にある間島とその周辺には「抗日パルチザン」が組織され、ソビエト地区がつくられていた。

1910年の日韓併合と同時に李朝の都、漢城は京城と改称された。京城は日本の朝鮮に対する植民地支配の拠点として、朝鮮総督府、朝鮮軍司令部、朝鮮銀行、東洋拓殖株式会社などが設置され、京城帝国大学（1924年）などの各種専門学校が設立された。朝鮮半島では早くから鉄道の建設が始まっていた。1894年に京城—仁川間（京仁鉄道）、京城—釜山間（京釜鉄道）の鉄道敷設権を獲得し、当初は民間の手で前者は1900年、後者は1902年に一部が開通した。特に朝鮮を縦貫する京釜鉄道は、朝鮮を統治するためだけでなく、大陸へ進出する際の拠点ともなる鉄道であり、日露開戦が切迫した1904年、政府はこれを軍事輸送に利用するため勅令を公布して速成を促し、1905年に完成した。さらに、大陸との連絡線である京城—新義州間の鉄道も民間の手により1906年に開通したが、同年、以上の幹線はすべて国有化された。軌間は1435mmで、満鉄と同じである（日本本土では軌間1067mmの狭軌が普通）。

The Chishima Islands 千島列島

アイヌが居住し、北海道と自由に行き来していた海峡に国境線が引かれた。1855年の日露和親条約によって日本とロシア両国の国境が択捉—ウルップ両島間の水道に定められたのである。その後、樺太・千島交換条約により今度は千島列島全島が日本領となった。ちなみにこの条約では、その対象となる領域を北のシュムシュ島からウルップ島までの18島としてその名を列記しているが、択捉、国後、歯舞、色丹の各島の名はない。つまり、この時点ですでにこの4島が日本領であることをロシア側も確認していたことになる。

千島列島は日本の北洋漁業の最北端の地として発展し、特にパラムシル島には水産関連の工場も設立され、漁期には1万人を超す漁民が集まり、活況を呈した。

South Sea Islands 南洋委任統治領

日本が第1次世界大戦で獲得した植民地。ミクロネシアの赤道以北、マリアナ、カロリン、マーシャル（グアム島を除く）3諸島を含み、バベルトゥアプ島（パラオ本島）をはじめ1,400余の小島群からなる。総面積約2100km²。

当時の住民は南洋諸島全域で、日本人3,310人、島民4万7713人（カナカ族・チャモロ族）、外国人63人（ほとんどがドイツ人）であった。19世紀末以来ドイツ領（グアム島はアメリカ領）であったが、第1次大戦に参戦した日本は、これらの諸島を占領し、1914年臨時南洋群島防備隊を置いて軍政をしいた。1919年国際連盟の委任統治領として南洋諸島の統治権は日本に与えられた。軍事施設の設置などは禁止されていた（C式委任統治）。

1922年に防備隊を廃して南洋庁が設置され（パラオ諸島コロール島）、民政に移行した。南洋庁は旧来の首長を村吏に起用して行政を行なう一方、移民の奨励、産業の振興、教育の普及などを図った。主産業はコプラの生産、サトウキビの栽培、鰹節製造、リン鉱業（パラオ諸島アンガウル島）などであった。1921年東洋拓殖株式会社の投資で南洋興発株式会社が設立され、近代的製糖・アルコール製造業を開始した。リン鉱は当初官営で採掘され、南洋庁の財政を支えた（1936年から南洋拓殖に移管）。日本人の進出･移住はテニヤン、サイパン、コロール島に集中し、1935年には約5万2000人となり、在来住民数を上回った。1933年日本は国際連盟を脱退したが、

統治は継続され、1935年連盟もそれを承認した。日中戦争期にはアメリカに対抗するため海軍の軍事基地が置かれ、太平洋戦争末期には主戦場の一つとなった。

満州国

Manchuria

満州国は、満州事変によって日本軍が占領した満州（中国東北部）と内蒙古・熱河省を領域として樹立された日本の傀儡国家。

日露戦争によって関東州租借地と南満州を勢力範囲とした日本は、1915年には「二十一か条要求」を中国に押しつけ、南満州と東部内蒙古における権益の拡大強化を図った。しかし日本の満蒙支配は列強との対立を深め、中国民族運動の強い抵抗を受ける。満蒙支配の動揺は日本の支配層に危機感を与えた。すでに満蒙地方は日本の最大の投資市場であり、原料供給地・商品輸出市場としても重要とみられていたからである。さらに軍事的に対ソ戦の戦略基地としても重視されていたし、満蒙の確保は朝鮮の安定に不可欠と考えられていた。そのため1927～28年から軍部右翼の中に満蒙問題の武力解決とそのための国家改造をめざすファッショ運動が起こった。1928年の張作霖爆殺事件は武力による満蒙占領を企てた軍人の陰謀であった。その後関東軍は板垣征四郎、石原莞爾両参謀を中心に満蒙領有計画を練り上げ、1931年9月謀略によって満州侵略を開始した（満州事変）。軍中央部は関東軍の行動を追認したが、満蒙領有案には反対したため、関東軍は満州建国に方針を転換した。建国工作は清朝廃帝愛新覚羅溥儀の擁立と現地の親日的軍閥政治家を利用した独立運動の偽装によって進められ、満州青年連盟など民間日本人グループが協力した。1932年3月1日現地側要人による東北行政委員会は満州国の独立を宣し、溥儀を執政とし、元号を大同、首都を新京（長春）と定めた。人口は3400万人を数えた。同年9月日本政府は満州国を承認して日満議定書を結び、翌年3月満州国を認めないリットン報告書採択に反対して国際連盟を脱退した。

満州国は日満議定書によって日本の全既得権益を承認し、国防を関東軍にゆだね（1932年には日本人を軍事顧問とする満州国軍も組織された）、秘密協定によって関東軍に統治の実権を認めた。よって独立国とは名ばかりで実質は日本の傀儡国家にすぎなかった。満州国は国家機関として参議府、国務院、監察院などを設けたが、行政府の国務院の実権は日本人の総務長官が握り、各部（日本の各省）の実権も日本人の次長にあり、多数の日本人が官吏に登用された。

関東軍司令官は駐満大使・関東長官を兼ね、1934年日本政府が陸軍大臣を総裁とする対満事務局を設置すると、その下で満州国の軍事・行政の全権を握った。関東軍主導で満州国行政機構が整備され、そこに日本の大蔵、商工、内務、司法などから有能な「新官僚」が送り込まれた。同年3月満州国は帝政を実施し、溥儀は皇帝となり国号を満州帝国、元号を康徳と改めた。

関東軍は強力な経済統制を推し進め、鉄道交通施設の整備と軍需工業・重工業の建設に全力を注ぎ、南満州鉄道株式会社（満鉄）による投資のほか民間資本の進出を歓迎した。1937年からは日本の国策に応ずる「産業開発5か年計画」が実施され、日中全面戦争開始後の同年12月日産コンツェルンと満州国政府によって満州重工業開発株式会社が設立された。また1937年から本格的な日本人農業移民政策が実施に移され、満州の中国人民衆は急激な工業化によるインフレ、重税、低賃金に加えて農地収奪の圧政に苦しんだ。

中国人民の抵抗に対し関東軍は治安対策を強化する一方、「王道楽土・五族（日・満・漢・蒙・鮮）協和」のスローガンによって満州人民を教化統合するため満州国協和会を組織し、植民地支配の民衆への浸透を図った。

新京（長春）

満鉄、北鉄南部線、京図鉄路の連結点で交通、商業の中心だった。1932年に満州国が建国されるとその首都となった。興安大路などの幹線道路が整備され、近代都市として発展中であった。人口は建国前の9万人から20万人へと増加している。

奉天（現・瀋陽）

満州国建国前は政治、経済、軍事、交通の中心だった。首都が新京に移っても経済の中心であることは変わらず、1934年の人口は38万人。日本人は満州事変前で2万2000人、1934年には4万人に達した。

満鉄

南満州鉄道株式会社の略称。日本の満州経略上のかなめとなった半官半民、満州最大の国策会社。1905年のポーツマス条約により日本政府は、長春―旅順間の東清鉄道およびその支線とそれに付属する権益、特権、財産ならびに撫順などの重要炭鉱の経営権を清国の承認を経てロシアから獲得した。この権利を運用するため1906年に設立された。創立当初の資本金は2億円で半額は日本政府の現物出資、初代総裁は後藤新平であった。当初の路線は長春―大連間および奉天―安東間とその支線で、1435mmの軌間で統一された。

満鉄は交通、鉱工業部門を中心に関連各部門をその傘下に収め、満鉄コンツェルン、もしくは満鉄王国と称された。満鉄の事業は大別して交通、鉱工業、調査、拓殖、関係会社経営の5部門にわたっていた。交通部門は鉄道およびそれに付随する付属地の経営、管理、鉱工業部門は撫順炭鉱、鞍山製鉄所に代表される石炭採掘、製鉄、オイルシェルなどで、調査部門では創業当初の調査部から次第にその規模を拡大させ、優秀なスタッフをかかえる満鉄調査部があった。満鉄の事業の双璧は交通と鉱工業で、1920年代まで事業投資の6割はこの2大部門で占められ、独占的高運賃による大豆と石炭輸送が満鉄高収益の源泉となった。

1920年代、中国で民族運動が高まり、排日運動が高揚するなかで、満州の張学良政権は満鉄を包囲する鉄道網を建設してこれに対抗、さらに1931年中華民国政府は満鉄を含む利権回収の外交方針を発表、満鉄と激しく対立した。それに対し満鉄は、日本政府に対満強硬外交を要求、関東軍と連係してその急先鋒となった。日本政府は張学良政権との外交交渉を進める一方、満鉄の利権

保護に全力をあげた。

1931年9月に満州事変が勃発すると満鉄は関東軍に全面的に協力し、物資、兵員の輸送を担当した。1932年満州国政府が樹立されると旧張学良系の鉄道を吸収し、さらにソ連から満州国に譲渡された北満鉄道（東支鉄）を管理下に置いて、満州全土の鉄道を手中に収めた。

また、1934年11月には大連・新京間に特急アジア号の運行が開始されている。

関東軍

遼東半島、のちに満州に駐屯した日本の陸軍部隊。日露戦争後の1906年新設された関東都督府陸軍部は関東州租借地と満鉄付属地の警備に当たった。1919年4月官制改正により関東都督府に代わって関東庁が置かれ、同時に陸軍部は独立して関東軍司令部が旅順に設置された。関東軍司令官は内地から交替で派遣される1個師団のほか、満州独立守備隊、旅順要塞司令部、関東軍憲兵隊など在満陸軍部隊全部を統轄した。

満州が日本の中国侵略と対ソ戦略の前進基地としての位置を占めたことから、関東軍の役割は在満権益の擁護とともに中国侵略と対ソ作戦の第一線部隊たることにあった。そのため関東軍は常に日本の大陸侵略政策の先頭にたち、張作霖爆殺事件を引き起こしたほか、満州事変と満州国の建設に主導的役割を果たした。満州事変開始後、司令部は長春（新京）に移り、司令官は駐満特命全権大使・関東長官を兼任し、ついで1934年12月在満機構改革により関東州・満鉄付属地の行政権と満鉄の監督権を握り、満州国の軍事・行政全域に君臨した。事変前に駐剳1個師団と独立守備隊6個大隊にすぎなかった関東軍の兵力も逐年増大し、1937年に5個師団、1941年には13個師団編成となった。その間、1938年張鼓峰事件、1939年ノモンハン事件ではソ連軍に大敗を喫したが、1941年独ソ開戦に伴い、関特演（関東軍特種演習）によって約70万の大軍を擁し、対ソ戦に備えた。

関東軍情報部

シベリア出兵時にウラジオ派遣軍下に創設され、本部をハルビンに置き、当初「ハルビン特務機関」と称した。満州事変が起こると各地に増設された（土肥原少将の奉天特務機関など）。1940年（昭和15）8月ハルビン機関は関東軍情報部として制度化され、その下の各特務機関は情報部支部に改組された。満州事変後は蒙古、北京、上海、広東、ヨーロッパではベルリン、パリにも置かれた。機関員は14支部で最大4千人に達した。モンゴル工作を担当するアカパ特務機関、対ソ情報収集にあたるロシア語教育隊（三四五部隊）もある。

Intervention in Siberia
シベリア出兵

ロシア革命で成立したソビエト連邦の打倒を目的とする干渉戦争。1918年8月、久留米第12師団1万2000人が、イギリス軍6,000人、フランス軍1,000人、アメリカ軍7,000人と共にウラジオストックに入港した（ほかにイタリア軍2個中隊も参加した）。

3か月後には中国東北部からもザバイカル地方に2個師団を出兵させ、総兵力は7万3000人に達した。部隊は沿海州と黒海州に進出するが、パルチザンとの戦闘は、これまで日本軍が経験したことのないものだった。

1920年2月には、アムール川岸のニコラエフスク（尼港）の日本軍がパルチザンに包囲されて降伏した。3月、降伏協定をやぶって反撃した日本軍は惨敗し、多数の日本人が殺されたり投獄された。さらに5月日本軍の救援隊が近づくと、パルチザンは日本軍・居留民を虐殺。市街に放火して引き上げた。日本軍も多くの民間人を殺傷した。

反革命軍の劣勢が明らかになると連合軍のほかの軍隊は撤退を決定、1921年6月までには撤退を終えた。しかし日本軍はその後1年間も出兵を続けた。

U.S.S.R.

ソビエト連邦（ソ連）

ソ連は第1次世界大戦のさなかの1917年に起こった十月革命によって誕生した。首都ペトログラード（現サンクト・ペテルブルグ）、北西部、中部の労兵ソビエトの支持を得たレーニンのボリシェビキは、総力戦遂行の経済体制を革命権力が実行することによって社会主義へ向かおうとした。新政権は土地は全人民のものと宣言して、農民たちの支持を得たが、ウクライナ民族主義者や左派エス・エル党と対立が始まった。1918夏には左派エス・エル党と武力衝突にいたり、そのままチェコ軍団の反乱、反ボリシェビキ諸軍、外国干渉軍の侵入（シベリア出兵）などを迎え、内戦が始まった。レーニン政権は共産党一党国家を樹立して全工業の国有化や穀物独裁などを基礎に「戦時共産主義」経済を実施し、徴兵制で赤軍を組織して内戦を戦い1921年に勝利した。

シベリア鉄道

1896年、ロシアがチタからウラジオストックへほぼ直線で結ぶ東清鉄道の建設権を獲得。1902年には営業運転を開始した（軌間1520mm）。ハルビン—旅順の支線も作られた。1916年にはアムール川北岸を迂回してハバロフスクを経由する現在のルートが完成した。

急行列車には、旧万国寝台車会社のワゴンリーカー、ステートカー、食堂車が連結されていた。ワゴンリーカーは2人室、4人室のコンパートメント寝台で、コンパートメントごとに洗面所の設備がついていた。ステートカーはいわば軟床寝台車で、日本の当時の2等車に匹敵するものだった。

食堂車の定食は、朝夕は2ルーブル（1ルーブルはほぼ1円）、昼は1.5ルーブルで、紅茶や炭酸水は安いがコーヒーは40コペイカ、ココアは60コペイカだった。食事は高かった、列車は主要駅に長く停車することが多かったので、そこで安く食事することができた。

中華民国

1912年に満州族王朝の清朝を倒した辛亥革命によって創立されたアジア最初の共和国。首都は南京に置かれ、初代臨時大総統には最も威信ある革命家孫文が就任した。孫文の後を襲った袁世凱は軍閥の親玉であり首都を北京に移して独裁支配への道を歩み始める。中国に多くの権益をもつ列強は、革命家孫文よりも袁世凱を後押しし、有産階級もやはり袁世凱を選んだ。袁世凱は勢いに乗って1916年元旦、国号を中華帝国と改めるが、帝制反対の勢いは強く、わずか83日間で袁世凱は帝制取り消しに追いこまれ、失意のうちに急死する（袁世凱は二十一か条要求の許諾とひきかえに日本の帝制承認もとりつけていたといわれる）。1917年7月には張勲と康有為が廃帝溥儀の復位を敢行したが、これも12日間の短命に終わった。

袁世凱の死後、各地の軍閥の地盤強化が進み、統一は困難となった。地方でも争いが絶えず、1,000回を超える大小の内戦が行なわれた。

この間、中国は第1次世界大戦の協商国側に参戦して戦勝国の一員となったが、パリの講和会議（ベルサイユ条約）はドイツの山東権益を日本に与えてしまったので、1919年5月、大衆運動である五・四運動が勃発した。運動は勝利を収め、中国政府は対ドイツ講和条約への調印を拒否した。北京政府の打倒を図ってきた孫文は、同年中国国民党を結成した（広東政府）。さらに1921年7月には、中国共産党が誕生した。このときコミンテルンは東方に革命を求め、また孫文の方でも中国の革命に対する国際的援助を求めていたので、双方の利害は一致し国共合作が協議された。1924年1月、第1次国共合作は正式に開始された。ちなみにこの年、溥儀が紫禁城から追放され北京の日本公使館に避難している（その後天津に移る）。

1925年には日本人が上海で経営する紡績工場で起こったストライキに日本軍陸戦隊と中国軍警察が出動したのをきっかけに反日、労働運動が高まった。

1926年7月、蒋介石が国民革命軍総司令となり北伐（東北部の軍閥を打倒する戦い）を進める。軍権を掌握した蒋介石はさらに政権をも手中にしようとするが果たせず3政府鼎立の状況が生み出された。武漢と南京の国民党は若干の曲折を経たのち、南京政府の下に統合され、翌1928年4月に北伐を再開し、6月には北京を占領した。ここに関内は国民政府の支配の下に置かれることになった。北京を逃げ出した張作霖は奉天を目前にして日本軍に爆殺された（満州某重大事件）。

北洋軍閥の支配は打倒され、国民党による統一が達成されたとはいえ、その内部は新軍閥の寄合所帯であった。中央権力を手にした蒋介石は他派の軍閥兵力を削減しようと試みたが失敗に終わり内戦が再開された。この間に共産党が再び勢力を増していた。毛沢東、朱徳に率いられた紅軍は遊撃戦を展開、農村を中心に勢力を伸ばし1931年11月には瑞金を首都とする中華ソビエト共和国を樹立するまでになった。

日本の侵略にもかかわらず、蒋介石は日本に譲歩しつつ共産党の絶滅を図った。1933年10月に始まる第5次包囲殲滅により、蒋介石はようやく瑞金攻略に成功し、さらに1934年10月に西遷（長征）を開始した紅軍を追撃したが、これには成功しなかった。共産党は陝西省北部に到達し、延安を中心として抗日戦争、解放戦争を戦い抜くことになる。一方、蒋介石は共産党に対する包囲殲滅、追撃戦を通じて各地に割拠する地方軍閥の地盤を南京政府の支配下に置くことに成功した。

日本は1927～28年にかけて3回も山東出兵を行ない北伐を阻止しようとした。軍閥の支配が崩壊したのちは直接的な支配に乗り出し、1931年9月の満州事変、翌年3月の満州国建国へと続く。1933年3月に国際連盟を脱退すると長城線を越えて関内に出兵し、1935年12月には冀東防共自治政府、冀察政務委員会を設立して華北一帯に浸透を図るなど、その侵略はとどまるところを知らなかった。この危機に直面しながら、蒋介石はなおも共産党討伐を進める。しかし民族主義の高揚を押さえ込むことはできず、1936年12月、張学良による待介石監禁事件（西安事件）が起こる。結局蒋介石が抗日に転じるのは、1937年7月の蘆溝橋事件後のことで、同年9月に第2次国共合作が成立し、国共両党は内戦を停止して民族統一戦線を結成、抗日戦争を戦うことになる。

関東州

遼東半島にあった日本の租借地。関東州の地名は山海関の東を意味し、遼東半島の旧ロシア租借地に日本が名付けたもの。関東庁が置かれ、文官の関東長官の行政的管轄下に置かれ、南満州鉄道会社（満鉄）付属地と並んで日本の南満州支配の基盤となった。また、関東軍司令部が置かれ警備の任に当たった。

満州事変と満州国の設立後は、権限を強化した関東軍の要求に基づき、1932年8月関東軍司令官が関東長官と駐満特命全権大使を兼ねることになる。さらに1934年12月の在満機構改革により、従来の関東庁に代わって在満日本大使館内に関東局が置かれ、全権大使（関東軍司令官）が関東州と満鉄付属地を管理し、関東軍憲兵司令官が関東局警務部長を兼ね、関東州の警察も関東軍の完全な統制下に置かれるようになる。

南端の大連は満鉄の終着点であり、かつ満州最大の呑吐港を擁して急速に発展し、1915年市制が施行され、日本の官衙、銀行、会社が多く進出した。旅順は軍港で知られ、関東丁、要港部、要塞司令部が置かれた。人口13万人。1925年の人口統計によれば、日本人8万8336人（うち内地人8万7572人、朝鮮人764人）に対して、中国人（漢民族と満州族、モンゴル族）は63万7110人、他の外国人（主にロシア人）が416人だった。

北平（北京）

清朝の首都であったが、南京で国民政府が成立したのち、北平と改称された。市は城内、城外に分かれ、古来の都市構築の典型となっている。人口は100万人といわれる。市内には電車や乗合自動車が走る。

上海

人口330万人、東洋第2の都市。共同租界（英米租界）、

フランス租界、上海特別市の3つの行政単位に分かれている。共同租界の市役所は工部局と呼ばれ、イギリス5人、中国5人、日本・アメリカ各2人からなる議決機関で執行されていた。租界内は外国企業によって、電気、ガス、水道が整備され、欧米風の建築が並ぶ近代都市であるが、中国側は整備が遅れている。

香港

イギリスの植民地で香港島と対岸の九竜半島およびその他の島々からなる。ほとんどが不毛の山地で、面積76km²の香港島と9.6km²の九竜に市街地が密集している。

造船業やドック業、倉庫業、銀行が設立されており、中国金融を左右している。香港は自由貿易港としての関税特権を活用して、世界各国と中継貿易を活発に行ない、金融の一大中心地としての地位を築いた。また中国本土より流入する大量の低廉な労働力に魅力を感じたイギリスや日本などの資本進出のため、めざましい発展をとげた。1866年には11万5000であった人口は、1931年には85万にまで増加した。しかし急増した港湾労働者や工場労働者・都市貧民に対して、1911年の辛亥革命以来の中国民族主義と共産主義思想が浸透し、反植民地・反帝国主義運動が活発化しストライキが続発した。1922年には海員ストライキ、1925年から1926年にかけてゼネストが行なわれた。国共合作の広東政権の指導のもとに行なわれた省港ストライキ（大罷工）と呼ばれるゼネストは1年4か月続き、香港の工業生産や港湾機能など全機能が麻痺状態に陥った。1937年に日中戦争の開始により上海の機能が停止すると、香港が外国の対中国援助の中心となり、軍需物資のみならず重慶政府に対する巨額の借款が香港上海銀行を通じて行なわれるなど、異常な活況期を迎えた。

マカオ（澳門）

中国、広東省南部珠海市につながる南北5kmの陸繋島。前面のタイパ、コロワン両島とともにポルトガル植民地となっている。面積16㎢、人口約32万6500（1991）、人口密度がきわめて高く、大部分中国人より成る。16世紀以来、ポルトガルのアジアにおける根拠地として、ゴア、マラッカとともに名高く、中国との生糸・絹織物、日本との金・銀の貿易で莫大な利益を収め、また中国、日本へのカトリック布教の基地ともなった。しかし、ポルトガル本国の弱体化や香港の隆盛の影響を受けて衰退している。

東南アジア

Southeast Asia

フィリピン

長らくスペインの支配下にあったが、19世紀末にルソン島を舞台にフィリピン革命が開始された。1898年4月、革命軍支援の名目でアメリカが事態に介入し、亡命中のアギナルドを帰国させて、革命政府を樹立させた。しかし、アメリカの真意がフィリピン占領にあることを知った革命軍は、独力でフィリピン全土の解放を目ざした。1898年6月、革命政府はM.ポンセ、F.リチャウコの2人を日本へ派遣して、武器、弾薬の調達と日本の支援獲得にあたらせた。日本の軍部は当初よりフィリピン革命へ介入する機会をうかがっていたが、日本政府はアメリカのフィリピン介入に対して中立の立場を表明していたので、日本軍部から武器を購入しようとするポンセらの交渉は難航した。しかし、ポンセはその後、日本滞在中の孫文の紹介で宮崎滔天、犬養毅らの知遇を受け、これら日本人アジア主義者の協力で、陸軍参謀本部から中古の村田銃などの払い下げを受けた。この間にアメリカは、1898年12月、スペインとの間にパリ条約を結んで、フィリピンの領有権を獲得した。他方、革命政府は1899年1月、マロロス憲法を発布してマロロス共和国（第1次フィリピン共和国）を樹立した。その結果、1899年2月、革命軍とアメリカ軍との間で、フィリピン—アメリカ戦争が勃発するにいたった。日本陸軍から払い下げられた武器、弾薬は1899年7月、布引丸に積載されて長崎港を出航したが、途中、上海沖で台風に遭って沈没し、革命軍の手には届かなかった（布引丸事件）。日本陸軍はまた、武器払下げと交換に、日本軍人を革命軍に招へいするよう要請し、原禎中佐以下5人の軍籍を離脱した「軍人」と民間人平山周が別途フィリピンへ渡った。しかし、彼らも意思の疎通を図れなかったことなどから、なすところなく、短期間でフィリピンから引き揚げた。軍備に劣る革命軍は執拗なゲリラ戦を展開したが、アメリカの近代兵器の前に敗北した。

アメリカは1902年より本格的なフィリピン統治を開始した。全国津々浦々に小学校を建設した。そして、小学校から大学まで、アメリカのカリキュラムに従って英語で授業が行なわれた。アメリカの統治は、当初、フィリピン委員会が立法府と行政府を兼ねる形で始まったが、立法権・行政府のフィリピン人化が1920年までにほとんど実現され、1935年11月15日には独立準備政府たるフィリピン・コモンウェルスが発足した。

しかしこのアメリカ流民主主義を享受したのは、有産階級出身のエリートのみであった。地主制度の下で窮乏化を加えていた農民は1920年代以来全国各地でメシア運動を繰り広げ、中部ルソンや南タガログ地域では、組織化された大規模な農民反乱が相次いでいる。こうした窮状を解決すべく、1929年にはフィリピン社会党が、また1930年にはフィリピン共産党が結成された。

マニラ

ルソン島、人口33万人。アジアにおけるアメリカの根拠地。アメリカ資本によって整備が進んでいる。

フランス領インドシナ連邦

ラオス、カンボジア、ベトナムなどの地域に置かれたフランス領とフランス保護領からなる連邦組織。フランス大統領が任命する総督が統轄した。総督は連邦政府の行政、立法を独裁するのみならず、各国政府の予算を裁可・決定し、さらに戦時においてはインドシナ陸・海軍の最高指揮官であり、平時では国防会議の議長であるというインドシナ小皇帝ともいえる地位であった。総督の下には連邦各国理事長官とコーチシナ知事が置かれ、各

省行政長官、理事官を指揮・監督した。このフランス的行政制度に併行従属する形で、各保護国では現地人の王政府、省長官、府県知事、保護領や直轄地では府県知事が置かれ、その下に旧来の村落組織があるという、政治的二重構造を形成した。

連邦政府の財源の中心は関税と専売（特にアヘン、塩、アルコール）収入であり、これは政府職員の人件費、連邦公債の償還費、陸・海軍の維持費、土木事業費としてほとんど本国に回送された。この点、フランス領インドシナの植民地政策は非経済的な略奪の色彩が強い。フランス領インドシナ連邦の利権の最大のものは、コーチシナのメコン・デルタが産出する米である。メコン・デルタは最盛期では180万トンの米を輸出し、1930年代には毎年ほぼ10億フランをベトナムにもたらし、地主、枠商人、精米業者、貿易商人に法外な利益を与えて、サイゴンにフランス人、華僑、ベトナム人の寄生社会を形成した。また第1次大戦後急速にゴムのプランテーション、北部の鉱業（特にホンゲイの無煙炭）が発展したが、ほぼ完全にインドシナ銀行系のフランス資本に独占されていた。

シャム

立憲君主制の独立国。近代化の契機を開いた啓蒙君主として知られる4世王モンクットの跡を継いだ5世王チュラロンコン（在位1868年～1910年）は、イギリス、フランス両植民地主義勢力の圧力を受けながらも、巧みな外交政策によって植民地化の危機を回避し、国内にあっては門閥の勢力を排除しつつ、タイを近代国家へと脱皮させることに成功した。有能な王弟ダムロンを内相に起用して地方行政制度を整備し、タイ国史上初めて、絶対君主による領域支配の貫徹する集権的統治体制を確立した。行政組織の近代化にあたっては、各国へ留学生を派遣して人材の養成を図る一方、多数の御雇外国人を招へいしている。日本からも政尾藤吉、安井てつなど、刑法、女子教育、養蚕などの専門家が渡っている。

チュラロンコンの作った近代的国民教育の基礎は、6世王ワチラウット（在位1910年～25年）の時代に「初等教育法」(1921年）が成立し、義務教育制度が導入されることによって確立した。外国留学を経験した最初のタイ国王であるワチラウットは、文人としての評価はあるものの、優れた統治者とはいいがたかった。特に「スアパー」と称する国王直属の疑似軍隊を設立して軍人の反感を買い、放漫な財政によって国家財政の危機を招くなどの失政を招いた。1925年王位を継いだ7世王プラチャーティポック（在位1925年～35年）は、財政再建に苦慮したが、世界大恐慌の発生という不幸が重なり、行政整理、官吏の減俸措置は王族支配に対する批判を生み、ついに1932年に若手官僚を中核とする人民党のクーデター（立憲革命）が発生しタイの絶対王政は終わりを告げた。その後1938年までの6年間に人民党内部における武官派勢力が次第に増大し、その領袖に推されたピブンが権力を掌握していく。首相の地位についたピブンは、伝統的な国名「シャム」を廃し、これを「自由」を意味する「タイ」に改めるとともに、近代国家の建設を目標に次々と国家主義的政策を打ち出した。太平洋戦争が勃発すると、ピブンは日本の軍事行動に追随することになる。

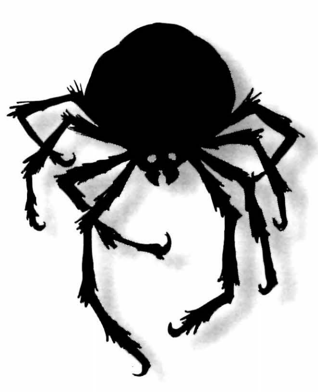
バンコク

シャム第一の貿易港。18世紀に王城がこの地に移されて発展し、人口は45万人に達する。仏教寺院が多数ある。中心に王宮があり、それを囲む道路が整備されている。

インドネシア

赤道を中心として広大な範囲に点在する大小約1万3700の島々からなる世界最大の群島国家。火山活動が活発で地震も多く、スンバワ島のタンボラ、スンダ海峡中のクラカタウ火山のように世界的な大爆発の歴史を示したものもある。

当時はオランダがインドネシアの全域を平定し、オランダ領東インドという一大植民地を出現させていたが、独立運動も活発である。1911年以来ジャワ各地で組織されている民族組織（イスラム同盟）は、チョクロアミノトの指導下に1910年代を通じて同盟員200万人に達したといわれ、植民地政府に深刻な脅威を与えた。一方、オランダ人社会主義者スネーフリートのもとに組織された東インド社会民主主義同盟は、1914年以来イスラム同盟内で支持者を拡大し、1920年にインドネシア共産党を結成し、以後1920年代を通じてイスラム同盟をしのぐ最大の反オランダ勢力となった。1926年末から1927年にかけてその指導下で西スマトラ、西・東部ジャワの民衆が蜂起した。政庁は弾圧を加え、2,000名に及ぶ共産党と人民同盟（共産党傘下の大衆組織）の指導者を、西イリアンの湿地帯タナ・メラに政治犯抑留キャンプを設置して追放した。共産党が壊滅したのち、オランダから帰国した留学生を中心とする知的エリート層が民族運動の表舞台に登場した。彼らは1927年にスカルノを党首とするインドネシア国民党を結成し、「ムルデカ（独立）」の合言葉に象徴される民族主義を鼓吹した。しかし国民党も1929年末には指導者が逮捕され、1931年には解散を余儀なくされている。1930年代に入ると植民地政府の民族主義に対する対応はいっそう強圧的になり、独立を主張する非協力政党の活動は、指導者の相次ぐ逮捕や集会制限・禁止などの措置によって封じ込まれていった。



Occult of Japan and Asia

日本とアジアのオカルト

アジアの土俗信仰・神・怪物、そして秘密結社・カルト教団を紹介する。

Folklore, Deities and Monsters of Asia

アジアの土俗信仰・神・怪物

帝国周辺部のアジア地域にはさまざまな民族がおり、独自の信仰を持っていた。

神話の中では独自の神や悪魔、異形の怪物などが語られている。ここでは、異形の神や人に仇なすものを中心に紹介する。その中の何割かはクトゥルフ神話の超自然的存在を語っているものかも知れない。

東アジア

中国神話と民間伝承

格：旱魃の兆しとされた怪物。背丈は人間の腰より低く、頭のてっぺんに目がひとつだけあり、とんでもない速さで走るという。しばしば街中で目撃され、見つけてすぐに便所に閉じ込めれば、そこでは死んでしまう。

攫猿：四川省の高山に棲む、猿に似た怪物。毛むくじゃらで身長は170cmほど。雌はおらず、美しい人間の女をさらって妻にする。さらってきた女が子供を産むと、子供と一緒に家に返してしまう。子供を産まない女は帰れず、いつしか攫猿と同じ姿となり、自分が人間であったことさえ忘れてしまう。

花魄：木の精の一種。3人以上が首をくくって自殺した木に、恨みの念がこもって生ずる。手に乗るほどの大きさの裸の美女で、髪の毛以外の体毛がなく、インコの鳴き声に似た声を発する。水がないと干からびて死んでしまう。が、死体に水をかけてやると再び生き返るといわれている。

河伯：中国神話および道教における、黄河を支配する神。河の神を総称して河伯と呼ぶこともある。強力な神で、豊作や降雨をもたらす力がある。姿は人頭魚体で、明朝のころからは竜の一種と考えられるようになった。

鬼：霊魂の総称。中国では太古から人間の霊魂は死後も存続し、また人間に生まれ変わると信じられていた。子孫に祀られない霊魂は遊鬼となって災害を起こす。こうした悪霊は、日本の幽霊のように生前の本人の姿を取ることもあった。縄で首を吊った者はその縄を持って出現し、水死した者は水死体の姿である。鬼は恨みを持って人に害をなす。

鬼車：災いを呼ぶという怪鳥。別名を「九頭鳥」といい、その名の通り9つの頭を持つ鳥である。鬼車は10の首を持っているが、頭は9つしかない。頭のない首からは常に血が滴り落ちるので、人々はこの怪鳥の襲来を知ることができる。

九嬰：神話の怪物。頭が9つある怪物で、中国北方の凶水という川に棲み、口から火を吹いて火事を起こしたり、水を吐いて洪水を起こしたりして人民を苦しめた。

窮奇：凶暴な虎の姿で前足の付け根に翼があり、空を飛べる。ひねくれた性格で、人が喧嘩していると正しい方を食べ、実直な者がいると鼻を食べ、悪人がいれば獣を捕まえてやって褒美として与える。もともとは西方の地で害を及ぼす魑魅魍魎の進入を防ぐ役目をしていた。

共工：巨獣にして悪神、洪水神。黒い竜か人頭蛇身の姿で現れる。相柳や浮遊などの配下を従えている。神話の時代、何度も地上征服に挑んだ。自分の角で山を串刺しにしたり、空に穴をあけ、太陽の動きを乱そうともした。それで天変地異が起こったという。

僵尸：死んでいるにもかかわらず、生きているように動く死体。腐ったりはしていない。ずっと前に死んだはずの人が現れることもあるし、人間を追いかけてしがみつくこともある。僵尸が動けるのは夜間だけで、昼は棺の中に戻る。棺の中ではミイラのようで、燃やすと奇怪な声を発するという。

麒麟：霊獣の一種。体は鹿、尾は牛、頭に一本角があり、背丈は5mほど。竜の鱗を持つこともあり、竜の頭を持つものもいる。音楽の音階で鳴き、歩いた後は正確な円になり、曲がる時は直角に曲がるという。

彊彊：北海を支配する海神であり風神、そして疫病神の

三種の姿を持っている。海神の姿のときは、魚のような体や手足をしており、2頭の竜に乗っている。風神の姿のときは人面鳥身で、青蛇2匹を耳に飾り、さらにその2匹を踏みつけている。また風神としての愚彊は、疫病を風に乗せて流行らせ、至る所で人を傷つけた。古来から大いに忌み嫌われた神である。

刑天：首がなく、両乳首が目になっていて、へそが口になった巨人の化け物。もとは人間の姿で、神農（神話の古代皇帝）に仕えていた。黄帝（天下を統一した神話の皇帝）が神農を打ち負かした後も立ち向かったため、頭を斬り落とされ、常羊の山に埋められた。それでも刑天は戦うことをあきらめず、上記の姿で生き延びた。そして今でも、斧を振り回しながら暴れ続けているという。

鼓(こ)：竜あるいは蛇の体に人の頭を持っている怪神。同じ姿をしている燭陰の息子とされる。ある神を殺した罪で、黄帝の使者によって殺された。しかし、その悪気は怪鳥と化した。

狡(こう)：玉山に棲み、体つきも吠え声も犬に似ているが、体表にはヒョウのような模様があり、牛のような角を生やしていた。瑞獣(ずいじゅう)であり、狡が出現した国は大豊作になるという。

鮫人(こうじん)：中国の南海の果てに棲む人魚。魚の姿で海の中で暮らし、いつも機織をしていてその手を休めることがないという。また泣いた涙は真珠になる。

渾沌(こんとん)：犬のような姿で長い毛が生え、爪のない脚は熊に似ている。目があるが見えず、耳があるが聞こえない。脚はあるが、いつも自分の尻尾をくわえてぐるぐる回っているだけで前に進まない。空を見ては笑う。徳のある人を忌み嫌い、凶悪な人にこびる。

山魅(さんみ)：中国や日本の山にいる精の一種。子供ぐらいの大きさで一本足である。この足は後ろ向きについているが、駆けるのは速い。生活を邪魔する者がいるとその人を病気にしたり、家を火事にしたりする。

蚩尤(しゆう)：荒ぶる神で、悪霊や雨師、風伯を配下とする。戦争やすべての武器を発明した神で、踊りの名手ともされている。4つの目と6本の腕、角のついた鉄の頭、槍のように鋭い髪の毛で、脚は牛だったという。砂と石ばかりを食べるともされる。

祝融(しゃくゆう)：火の神。南方を治める神とされる。人面獣身で二頭の竜の背に乗っていた。ある伝承では水神の共工とどちらが強いかを決めるために力比べをし、見事に打ち負かしたという。

燭陰(しょくいん)：北方鍾山あるいは章尾山の神。両目の一方が太陽でもう一方が月である。あるいは、目を開けば世界は昼になり、目を閉じれば夜になり、息を吹けば冬になり、吐けば夏になったともいう。身の丈は一千里で、人の顔を持つが、目は縦についていて、胴体は蛇、色は赤い。食べたり、寝たり、呼吸をしない。

蜃(しん)：日本や中国で、蜃気楼の原因とされた巨大な蛤の妖怪。蜃が吐いた息がスクリーンのようになって、別方向の景色が映し出されるものだと考えられていた。

相柳(そうりゅう)：共工に従属する、9つの人間の頭を持つ蛇。あらゆるものを食い尽くし、踏み入った土地は毒沼になり、どんな生き物も住めなくなる。

息壌：絶えず増殖し続ける土の怪物。神話中では天帝の至宝のひとつで秘密の場所に隠されていたという。

太歳：地中に棲むといわれる怪物。赤い肉の塊で、数千の目がついている。木星の動きに合わせて、地中を移動する。土木工事などで掘り出されることもあるが、埋め直さないと、祟りで一族が死に絶えてしまうという。

鴆(ちん)：サギほどの大きさで緑色の羽を持ち、唇は赤いとされる。猛毒を持つとして怖れられた。雄を陰諧(いんかい)、雌を雲日(うんじつ)という。

帝鴻(ていこう)：その姿は黄色い袋のようで、炉の中の炎のような赤い光をまとい、6本の足と4枚の翼を持っている。頭がなく、目もないが、歌舞に詳しいとされる。神獣だが、神鳥とされることもある。

倒壽(とうじゅ)：全身は長い毛に覆われ、口には3cmほどの牙が生えているという。戦う時は絶対に後に引かず、死ぬまで戦うとされるが、知能は高く、人間の作った罠を見破るので捕まえにくい。

饕餮(とうてつ)：中国神話において四凶と呼ばれ恐れられていた4種の怪物の一つ。人の頭に羊の体、二本の角を持ち、全身は毛で覆われていて虎のような牙を持つ。一説には、下半身は二つに分かれていて、それぞれが巨大な胃袋を持っていたともいう。中国西南方の荒野で育った野蛮な怪物で、ものすごい勢いで何でも食う。働かずに他人の物を奪い、強い者にこびを売り、弱い者はいじめる。饕餮は貪欲と性欲の象徴であった。

肥遺(ひい)：旱魃(かんばつ)を起こす、あるいはその凶兆となる怪物。脚が6本、翼が4枚ある蛇である。これとはまったく別の姿の伝承も存在する。黄色いウズラのような鳥で、くちばしだけ赤い。肥遺を食べれば疫病が治り、体内の寄生虫も死ぬという。

畢方(ひっぽう)：火災を引き起こす、あるいはその凶兆となる怪鳥。火の神であると同時に木の神でもあり、木の中で生まれる。全体的に鶴のような姿をしているが、脚は1本しかない。翼が1枚しかないとも言われる。青い体に赤い斑点、白いくちばしを持っている。何も食べず、常に火をくわえている。畢方が現れた地では必ず原因不明の大火に見舞われる。

中国少数民族

阿克的恩都立(アクドエンドゥリ)**・阿丁博児**(アディンボル)：鄂倫春(オロチョン)族における雷神と風神。阿克的恩都立は鑿(のみ)と槌を持っており、それを打つと雷鳴が起こるという。

カォズォルレイ：景頗(チンポー)族の神話に登場する悪神。創造神ノンクェンアの天地創造を邪魔し、天の河をひっくり返して大洪水を起こし、人類を破滅させたという。

シャ：トン族が信奉する悪鬼の中で最高の悪神。悪の親玉なので、悪を取り締まる者とも考えられ、信仰されている。

勾魂鬼(ゴホングェ)：赫哲(ホジェン)族のシャーマニズムにおける死神。死者の魂を引率し、新しく誕生した動物や人間の体に入れる。

巴入進(バルウジン)**・窩録**(ウオルウ)：チベット自治区の墨脱県に住む珞巴(ロッパ)族における中位の厄神が巴入進。窩録は人に危害を加える下位神。

ロシア

クバール・ジュマル・クグザ：ロシアのマリ人（チェレミス人）の民間信仰における悪魔の一種。「橋の下の老人」という意味で、本来の名前を忌み名として避け、婉曲してこう呼ぶ。橋の下に棲み、橋を渡ろうとする人を襲う。マリ人の伝承ではほかにもたくさんの悪魔がいて、その総称はケレメトという。

カラウ：シベリア北東部のコリャク族に伝わる悪鬼の一族。創造神テナントムワンを捕らえ、太らせて食べようとしたという。

ヴィジ＝エンバー：シベリアのマジャール族の神話で、湖や川に棲む水の精。女形のものはヴィズ＝アンヤ、娘型のものはヴィジ＝リーニーといい、ハンガリーやバルカン諸国にも棲んでいる。人間を貪り食うが、誰もやってこなければ、大声を上げて生け贄を要求する。

アバーシ：シベリアのヤクート族において邪悪な存在とされる悪霊たち。地下世界に棲み、アバース・オイクボと呼ばれる特別な穴を通って地上に現れる。邪神ウル・トヨンによって支配されているともいう。アバーシの頭目の息子はひとつ眼で、鉄の歯を持っている。

エルリク：南シベリアのアルタイ語族の神話に登場する悪魔の王。「カラ・ネメ」（黒いもの）とも言われる。エルリクは恐ろしい形相をした人物か、熊や黒ひげを蓄えた老人として現れる。創造神ユルゲンと対立する存在だが、エルリクは最初の人間であるとか、ユルゲンの兄だともされる。

Caodai Temple
カオダイ教

ベトナムにある新興宗教で100万～300万の信者数を誇る。総本山のあるタイニン省の人口の7割がカオダイ教の信者とも言う。一般信徒は白いアオザイを着て、日に4回の礼拝を行なう。

1926年にレ＝バン＝チュンによって創立されたもので、正式には大道三期普度教という。

至高神のカオダイ（高台）はヤーウェと黄帝を融合したような存在である。そして、ハートの中の目という図形で象徴している。これは「天眼」と呼ばれ、カオダイ教のシンボルマークでもある。天眼は宇宙の原理、宇宙の至上神の印である。

この宗教は仏教、道教、回教、キリスト教、儒教などを統合し、世界主義的な教理を持っている。カトリックを模した聖職者の階級制度を採っている一方で、土着の精霊崇拝の要素も見られる。

そして、孔子、老子、釈迦、キリスト、ムハンマド、さらにはソクラテス、李白、トルストイ、ヴィクトル・ユーゴーなどを聖人や使徒と仰ぐ。

東南アジア

ナット：ビルマ（現ミャンマー）神話における、意地の悪い精霊の総称。ナットには絶えず警戒が必要で、供物や生贄を捧げることによってなだめることができる。主に森林地帯にいて、37人の首領とそれを統括する王がいる。樹木に住むアカカソー、シェッカソー、ブーマソー、フミン、空中に住むシッタ、ジャーン、シンラップ、ムー、ムボーン、ほかにも水田のサバ＝レイッピャ、星に宿るシエン、動物の守護霊とされるトリクラット、王室の財産を守っているとされるナット・タミなど多彩な部族がいる。

チャンドロビロウォ：インドネシア、ジャワのラクシャサ（夜叉）の一種。頭でっかちで強そうに見えないが、殺されれば2体、2体が殺されれば4体と、倍々に増えていき、どんな相手をも殺害する。呪文で呼び出されるが、護符によって焼けただれて消えてしまう。

ウラー・ナンブ：インドネシアのスマトラ島に住むミナンカバウ族において、大地を支えているとされる蛇牛。地震は蚊がウラー・ナンブを刺す時に起こる。

バスキ：バリ島神話に登場する巨大な蛇。男神バタラ・カラと女神のステスヤラとが支配する地下の洞窟に棲んでいる。

ランダ：バリ・ヒンドゥー（バリ島で独自に発展したヒンドゥー教）で、悪の権化とされる魔女。魔術をする女が悪の道に落ちた時、ランダに変身するとされる。黒魔術が得意で、さまざまな姿に化けたり、憑依したり、病気をまき散らす。ランダはもとは人間なので改心するチャンスがある。人々の祈りや白魔術によって、ランダは人間に戻ることができる。

レヤック：バリ・ヒンドゥーにおけるランダの使い魔たち。変身能力を持った食人鬼で、犬や豚や乙女、場合によっては自動車にまで化けられる。人間に憑依してその人を操ることもある。人間の血や内臓を好み、特に赤ん坊が好物である。

インゴイ：インドネシアのボルネオ島における邪神。神々は人間を作った後、天界から永遠の命を持ってきて、入れようとした。ところが、神々が地上に戻ると、インゴイが自分の息を人間に吹き込んで動くようにしてしまった。こうして人間は永遠の命をもらい損ねた。インゴイは神の怒りを買って、体をバラバラにされるが、インゴイの破片はすべて有害な動物に変わった。

クマン：インドネシアのボルネオ島の海洋民イバン人が信じる母神。クマンは戦神で、イバン人は首を所有することは偉大な戦士となる魔法を授かったことだと考える。そのため、イバン人には首を狩る風習があった。

ロワング・リウォ：ボルネオ島のダヤク族に伝わる創世神話の奇怪な生き物。黄金の唾液を持っていた。

ラツレ・ダノー：インドネシア西部のニアス島に住む至高神の敵で、病と死をもたらす。地底の支配者で赤と黒、闇、蛇と月に象徴される。

ウプレボ：ティモールにおける姿なき太陽神。代わりにココナツの葉で作ったランプで象徴される。

モヤン・メルル：マレーシアのマ・ベティセク族の神話に登場する精霊。月に棲んでいて半人半虎の姿をしてい

る。「人間の文明的な振る舞いに関する規範集」を守っていて、それがないために人間は絶えず殺人や食人、近親相姦を繰り返していた。規範集は英雄的な精霊モヤン・カピルによって盗み出され、人々に分け与えられた。それから人々は秩序ある生活を送れるようになった。

ラフ：フィリピンのミンダナオ島において、日食が起きる原因とされる怪物。無数の腕と1本の尻尾がある。

ナーガ・パドハ：東南アジア神話における巨大な海蛇。創世神バタラ・グルが陸地を作った時、これを破壊しようと尾で叩こうとした。創世神が押さえ込んだので、ナーガ・パドハは海底深くに沈んでいったという。

バヤン：東南アジアのマレー語圏の民間伝承に登場する邪悪な霊。巨大なケナガイタチの姿で、子供を襲う。一家の主人だけはバヤンを捕らえることができ、容器に入れて飼っておくことができる。邪霊だが、ミルクと卵を与えておけば親切な霊となり、主人の敵を病気にしてくれる。きちんと餌を与えなければ、主人に牙を剥く。

南洋諸島

オロファット：ミクロネシアのカロリン諸島における邪神。至高神ルクの長子で、生まれつき頭がいいものの、ひどい悪戯で人間を困らせた。人間たちが滅ぶのを危惧した神々に何度も殺されそうになるが、悪知恵で切り抜け、最終的に魔物たちの頭領になった。

エラテムー：西太平洋パラオのガラヅマオの山に棲む、翼を持つ悪神。空から舞い降りては人を食った。

Secret Society and Cult of Japan

日本の秘密結社・カルト教団

秘密結社というと日本ではなじみが薄く、フィクションにあるような悪の組織をイメージする場合が多い。

しかし、世界的に見れば、ちょっとした大人の社交クラブであったり、互助団体的な団体が秘密結社として認識されている場合が多い。例えばフリーメイソンが有名である。しかしその裏では、何らかの神格を崇拝している可能性もあるかもしれない。

桜会

大日本帝国の改造を目指して、1930年(昭和5年)に結成された秘密結社である。日本の将来を危惧し、政党内閣を廃して軍部独裁政権を樹立する構想を抱いていた。

これは軍人を中心に組織された政治結社だが、当時の軍人は政治への介入が禁止されていたので、自然と秘密結社化せざるをえなかった。

参謀本部にいた橋本欣五郎中佐、長勇(ちょういさむ)少佐、田中清少佐らが首班で、参謀本部や陸軍省の中佐以下の中堅将校100余名が参加していた。まずは国家改造と満蒙問題の解決を目的としていた。

同会は右翼の大川周明らと結んで、1931年3月の三月事件、同年10月の十月事件を計画する。これらは未遂に終わったが、軍部の独走を助ける結果となった。

組織は十月事件後に解散の憂き目に遭うが、同会に所属していた会員の中から多くの将校が統制派の実力者として台頭した。対立していた皇道派が二・二六事件を契機に一掃されるに及んで、その実力者たちは軍部の中枢を担った。

freemason

近代フリーメイソン

中世以来の石工ギルドより派生したといわれるフリーメイソンのネットワーク組織が出来始めたのは、ロンドンとウェストミンスターにあった4つのロッジが、セーヤーの音頭で「団結と調和の中心」たる一つのグランドロッジに大同団結した1717年であった。この後、1733年には126のロッジがグランドロッジの支配下に入り、権限も拡大していった。1737年から1907年までの間には16人のイギリス王族がフリーメイソンとして加盟しており、グランドマスターの名簿の中には王位についた皇族が8人いる。フリーメイソンは爆発的に増えていく。ヨーロッパだけでなくアメリカやアジアに広がったのは、グランドロッジ創立から半世紀の間であった。

日本のフリーメイソン

共産主義あるいは全体主義国家ではフリーメイソンは禁止されているし、ローマ・カトリック教会も禁じたが、18世紀から19世紀初期には、信徒の間から熱心なフリーメイソンが出ている。イギリスおよび連邦諸国、スカンジナビア諸国、アメリカやそのほかの民主主義国家では、政府要人をはじめ多くの高官、著名人にフリーメイソンが多い。彼らはフリーメイソンリーと呼ばれる。

欧州の王族を操ったり、歴史の闇で暗躍していたり、世界大戦を引き起こす陰謀を企んでいたとか、教会と対立しているなどと噂があるが、真偽は定かではない。

明治維新後、伊藤博文は駐英公使の林董にフリーメイソンの何たるかを知るため、イギリスでひそかに入会させたという。その後、日本人の希望者がいてもメイソンに入会させないという取り決めが、日本政府とメイソン側で交わされたようである。

よって公式記録では、第2次大戦が終わるまで、日本人のフリーメイソンはいなかったことになっている。

しかし、外国で生活していた日本人が現地でメイソンになることには何の支障もなかった。外国に滞在していた日本人の一部は入会していたはずで、千数百人ぐらいはいたと思われる。明治維新前にヨーロッパに留学していた人の中にもメイソンリーはいたという。

フリーメイソンの内部組織と儀式

1から33までの位階がある。位階は上下の階級的な関係ではなく、マスターする学位のようなもので、やはりユダヤのカバラ的な思想が根底にある。

1～3位階を通過すれば一人前のメイソンとして認められる。3位階以上はみな平等で、近似位階の者で内部

Dokuro-Honzon-Kanki-Hou
髑髏本尊歓喜法

真言立川流の秘法に必要な髑髏本尊はその名の通り、人の頭骨で作られた。
用意した髑髏に漆を何度も塗るなどして肉が付いているかのような状態にする。
次にパートナーの女性を呼んで性交し、その和合水（精液と愛液の混合物）を採集する。
後は所定の手順に従って、髑髏の中に秘密の符などを納め、金箔や銀箔を何度も重ね捺す。和合水で解いた染料で曼陀羅を描いて、また金箔や銀箔を捺す。このようにおよそ120回も重ね、髑髏本尊を完成させる。最終的には美女か美少年のように化粧し、笑みをたたえた表情にするのである。
こうしてできた呪具は修行者に功徳をもたらすためのものだ。さらに七日七晩の間、可能な限り濃厚に性交し、髑髏を錦の袋に入れ、仕上げとして7年間、献身的に供養をし続けるというものである。

のサークルのようなものに参加するという。
メイソンリーは年に何度か、旧約聖書にちなんだ特定の日に集会を行ない、位階昇進もこの時に行なわれている。入会時もそうだが、昇進時も奇妙な儀式がある。
また、各位階ごとにそれぞれ共有の秘密があり、メイソンの仲間であっても、自分の位階を教えてはいけないことになっている。
フリーメイソンは月に4回各ロッジで集会を持ち、それぞれのグループごとの月例会、ミーティング勉強会の日を決める。集会は夕方開かれ、夕食会を催す。ロッジ内での飲酒は厳禁で、集会中は政治や宗教、ビジネスの話は禁じられている。
ロッジ外ではまったくの行動を規制されることはない。メイソン同士が仕事を助け合ったり、政治的理想を語っても問題はない。
メイソンに入るにはメンバーの紹介が必要だが、入れば世界的ネットワークを活用でき、事業などで有利になるという。大富豪や政治家、思想家や作家、作曲家や芸能人などが数多い。
一説では、彼らは秘密の「規則書であり、祈祷書であり、伝説集」を隠匿しているともいう。それは魔道書の一種かも知れない。
フリーメイソンに入っていれば個人的に有利にはなるが、組織としての目的は不明である。
何もかもが混沌としているので、フリーメイソンは巧みに隠されたニャルラトテップの教団かも知れない。あるいはほかのどんな神格を崇拝していたとしても不思議ではない。

巫女の秘密結社

日本には、古代から独自性をもった秘密結社が存在している。巫女（シャーマン）が作る秘密結社である。
邪馬台国の卑弥呼の時代から呪術的な神巫女を求める社会的土壌があった。
この結社の本来の目的は、予言を当てることだった。昔、巫女に要求されたのはその予言の正確性だった。占いを当てるために、全国の優秀な巫女が合議し、ご神託を下す集団が生まれた。
推古天皇の時代、伊勢神宮には巫女を集めて教育するシステムが出来上がっていた。
しかし、巫女結社の構成員の中には脱落者もいた。伊勢に集められた巫女たちは結婚ができず、男性と付き合うことも禁止されていた。ときには宮司に手を出されることもある。このようにして、伊勢神宮から「巫女抜け」する女性が出てきた。
古代から神託は政治と直結していたから、巫女抜けする女からは国家機密が漏れることになる。
これを防ぐため、伊勢神宮の近くに遊廓が作られた。巫女抜けした女性はそこに落とすことになった。
それでも遊廓から逃げ出す女性が出てきて、巫女は外に流出することになった。例えば出雲の阿国など、楽器を弾いたり踊ったりして全国を渡り歩く女性である。
落ち巫女は独特の感性で辻占いをやったり、口寄せを行なったりした。青森の恐山に流れ着いてイタコになった者もいる。
巫女抜けした女性は当初は「市女（いちこ）」と呼ばれていた。こうした女たちが相互援助のために独自の秘密結社を各地に作っていった。
巫女結社はたいてい金の鉱脈の近くに陣取っていた。あるいは水脈のそばなどだ。そうした場所は占いによって突き止めたのだろう。利権を握って、自分たちの地位を安定させせようとしたのである。
しかし、社会はこれを許さなかった。出雲の巫女結社を対象に、日本最古の魔女狩りが行なわれた記録がある。
弾圧と闘争によって、巫女の秘密結社はさらに枝分かれし、地下に潜伏して存続しているかもしれない。

真言密教立川流

真言宗から派生した荼枳尼天（だきにてん）を本尊とする左道密教。古くから存在するカルト教団の一種である。
1113年（永久元年）、東院阿闍梨仁寛（とういんあじゃりにんかん）が鳥羽天皇の暗殺を図り、伊豆に流された。そこで真言の教えを説いていた時、武蔵国立川の陰陽師、見蓮という者がいた。
見蓮が陰陽道と真言密教の教義を合わせ、この宗教を広めたとされている。鎌倉時代前期にはかなりの勢いを見せ、さまざまな密教に影響を与えた。
南北朝時代に至っては、南朝の護持僧であった文観弘真（もんかんこうしん）が、後醍醐天皇に直伝し、真言立川流は隆盛を極めた。文観弘真は真言立川流の大成者といわれている。
立川流は、男女の交わりのエネルギー（シャクテイ）を積極的に取り入れる思想を主軸にしている。
西洋の黒魔術、インドやチベットの宗教の異端派、密教でもそうした理論は認めているが、実践——つまり宗教として性交を行なうのは異様であり、一般からは敬遠されていた。
普通、仏教のみならず宗教では禁欲が是とされるが、

立川流では、「淫欲是道」、「煩悩即菩提」として、セックスにおいて快楽を追求することこそ、悟りへの近道であると説いていた。

実は性交を奨励するカルト集団はそんなに珍しいものではないし、メジャーな密教でも同じような教えが流行していたことがある。しかし、立川流には髑髏本尊を利用した呪法「髑髏本尊歓喜法」があった。

猟奇的で過激な呪法と教義のため、真言立川流は14世紀初頭から15世紀初頭にかけて「淫祠邪教」として弾圧されたが、江戸時代にも記録がみられる。地下に潜ってその命脈を保ち続けていると思われ、カルト教団でありながら秘密結社的性格も帯びているだろう。

Secret Cult in China

中国の秘密結社

中国は歴代王朝の末期には決まって民衆が反乱を起こし、食料が欠乏して、流民が国中を席巻した。

こうした中で自らを守るためにいくつかの組織が発生してきた。宗教や思想、そのほかさまざまな題目によって集まったものの、それをつなぎ止めていったのは、義兄弟という結びつきである。

中国系の秘密結社（幇会）は、構成員が義兄弟の契りを結んで互いに守り合う集団である。

成立が古い組織などは当初の目的を忘れ、暗躍している可能性もある。いずれにせよ、この時代の大陸には数々の秘密結社が跋扈していた。

洪門会

洪門会は中国の幇会の中で代表的なものである。

彼らは反清復明をスローガンに掲げていた。清朝によって征服された中国を、漢民族が支配していた明王朝に戻すという意味である。その成立はいくつか説があるが、有力なのは二つである。

一つは少林寺の僧が関連したというもので、明の最後の皇帝が自殺する前に、自分の子を身ごもっていた西宮を忠臣に命じて脱出させた。この西宮の生んだ子供が朱洪英（李天祐）であり、少林寺の僧たちが助けて明王朝復活のために尽力した。

ここでいう少林寺は、河南省にある少林寺ではなく福建少林寺である。清の康熙年間に西魯国が国境を侵したが、少林寺の僧が義勇軍として名乗りを上げて撃退した。

このとき康熙帝より恩賞として宝が下賜されたのだが、素行が悪く少林寺を破門された裏切り者が悪徳役人と組み、謀叛を企んでいるという名目で少林寺を焼き討ちする。辛くも難を逃れた5人の僧侶は、洪花亭（紅花亭）において水の上に白石の香炉を見つけた。香炉の底には興明絶清と書かれてあった。そこで反清復明を誓ったところ、万雲竜が現れて兄弟を集め、これに朱洪英が加わって108人の仲間ができた。彼らは血をすすって盟約を結び、洪を姓として洪家の兄弟として契りを結んだという。

そして、もうひとつはオランダ人に支配されていた台湾を征服した明の遺臣、鄭成功とその弟子の陳永華が組織したという説である。

鄭成功は台湾を拠点にして明復活活動を行なうとともに、陳永華を派遣して清に支配された中国本土に秘密結社を作った。

天地会

天地会は1786年、台湾で起きた「林爽文の乱」のとき、初めて清の朝廷にもその存在が知られた。

天地会は洪門会の別名説と洪門会の分派説がある。起源については多少のくい違いがあるものの、関係する主要人物が一致している。清朝による弾圧のさいに捕まった末端のメンバーから漏れた情報が断片的だったために、組織全体の推測が食い違ってしまったものと思われる。映画やテレビ、武侠小説などのフィクションの影響で、洪門会より天地会の方が有名だ。

清朝期においては、天地会に所属するだけで反逆行為とされ、弾圧を受けた。そのため天地会という名前を出さずに三点会、三合会という名称を用いることもあった。三点は洪のさんずいを表したもので、三合は天、地、人を表したとも、入会の時に3合の水を飲み干すからだとも言われている。

弾圧が厳しかったため、会員として認められると会内の隠語や暗号が伝授される。茶碗や急須の配置、茶や酒の量によって無言で問答をするようなものまであったという。このように非常に難解な暗号によって、人の出入りの多い茶館においてでもメンバー同士が会話を交わすことができた。

哥老会

清朝末期の秘密結社で華北の白蓮教、華南の天地会と並んで、華中の長江流域に地盤を持っていた。中華民国時代には天地会と合わさって、紅幇と呼ばれるようになった。

四川省に流入してきた遊び人やごろつきが結託し、群れをなしたものが、哥老会の源流とされている。それらがさらに四川省で失業した労働者や遊民と結びついてできた相互援助団体なのだ。

哥老会の秘籍『江湖海底』は、江湖会の『江湖公約』から変化したものと見られるため、江湖会がその前身であると思われる。さらに1860年代には五祖洪門の木版印を用いて、洪門の一家を名乗るようになる。

清朝末期に発生した太平天国の乱の鎮圧後は、長江流域に勢力を広めていった。というのも、鎮圧のために募った義勇兵の中に哥老会のメンバーが多数混じっていたからである。

その後、軍費を賄いきれず義勇軍は解散させられた。失業した兵士たちの中には生きるために哥老会に入会する者もいた。解散兵対策として開墾事業などが企画されたが、それも哥老会のメンバーを増やす結果となった。

こうして規模を広げた哥老会は、地元民とトラブルを起こすこともあったが、浙江省東部では義賊的な活動を展開していた。哥老会の各支部同士には上下関係はなく、互いに独立した組織であった。

哥老会の名前が有名になったのは、キリスト教排撃事件であった。1890年以降、長江流域でキリスト教会の

焼き討ちや略奪、外国人に対する暴行事件が多発したが、事件の中心にいたのが哥老会であった。

この後、哥老会は革命派の運動と結びついていく。が、辛亥革命以後は目的を失って変質していった。身の安全を図りたい旧支配者層が流れ込んできたため、もとの下層民の相互扶助組織という性格は薄れていった。

しかし、解散消滅したわけでなく、青幇と双璧を成す中国マフィアとして、その後も裏社会に君臨した。

青幇

明の末期、大運河地帯から長江中下流域にかけて勢力を誇った代表的な秘密結社である。

起源は漕幇という。漕は水上運輸を指す言葉で、彼らは船乗りだった。

運輸を司る役人に賄賂を取られたり、積み荷の横流しなどをされないよう、船乗りたちが自己防衛のために組織したのが漕幇で、それが青幇の起源になった。

最初の漕幇が誕生したのは安徽の安慶で、安慶道友あるいは安慶幇と自称したが、それがいつしか青幇と呼ばれるようになった。清代に漕運の船は6、7千隻、関係者の数は10万人以上にもなり、漕幇の存在も目に見えない大きな力として知られ、政府に対しても影響力をもつまでになった。特に上海の青幇は後に大きく成長していくことになる。

青幇の存在が清朝の輸送を担っていたことは事実で、政府は北京からの帰り道で地方特産物の携帯を認めたり、水難事故についても保険金のようなものを保証して待遇を改善していた。

こうした優遇策で青幇は政治的に服従する傾向にあった。農民系の紅幇は反清運動を激化させていったが、青幇はその運動とは関係していなかったのである。

この体質を大きく変化させたのは、太平天国の乱であった。江南全体が動乱状態となり、輸送は完全に不可能になってしまったのだ。そのため、数万人がリストラされ、バラバラになった。太平軍に加わる者、反革命陣営に行く者、私塩の販売に従事する者が出てきた。

特に私塩の密売は次第に激化していき、塩を専売制にしていた政府からの弾圧を受けるようになった。それで青幇は国家権力に対する反抗性を持つようになる。

辛亥革命以後、紅幇系の組織が活動を鈍らせていく中、青幇は組織を再編して急速に成長していった。

白蓮教

中国が生んだ鬼子宗教団体。長い歴史を持つが常に認められなかった。反乱を鎮めた国家はみな滅んでいる。

南宋時代（1127～1279）に茅子元が始めた白蓮教は、南宋から清朝末期まで民衆の間に広く浸透し、政治的にも影響を与え続けた。

酒や肉の摂取を禁止するなどの戒律を持ち、豊かな食文化を持つ中国では異端とされていた。しかし、元代末期からは、弥勒菩薩がこの世に再誕して人々を救済するという弥勒下生信仰と結びつき、民衆の間に急速に広まった。

白蓮教関連の最初の事件としては「紅巾の乱」（1351～66）が有名で、最終的にはこれがもとで元は滅んだ。その後、明、清においても白蓮教は禁教とされ続けた。

この間は八卦教、清水教といった別の名前で活動を続け、体制側と衝突を繰り返したが、ついに清の時代に「白蓮教徒の乱」（1796～1805）となって爆発した。反乱は鎮圧されたものの、鎮圧に要した膨大な出費は、清朝の国力をいちじるしく削ぐこととなった。

これで白蓮教も衰退してしまうが、白蓮教の反骨精神はその後も民衆の間で語り草となった。特に異民族による支配に反抗する漢民族の秘密結社の紐帯となっていったのである。

義和団

義和団の起源は、清の中期に山東省でできた義和拳という宗教的秘密結社であり、白蓮教の流れを汲んでいた。

信者は拳法の修練によって体を鍛え上げ、呪文を唱えれば刀や鉄砲でも傷つかないと信じていた。白蓮教でも信仰の一部として仙人を目指す面があったが、義和拳はもっと極端である。

各集団ごとに民間小説のヒーローである諸葛孔明や孫悟空などを神として祀っていたり、その信仰は極めて土俗的だった。

日清戦争後、列強の侵略が民衆を圧迫するようになると、人々は外国への反感を高まらせ、義和拳も「扶清滅洋」の旗を掲げ、山東省でしばしば破壊活動を行なった。

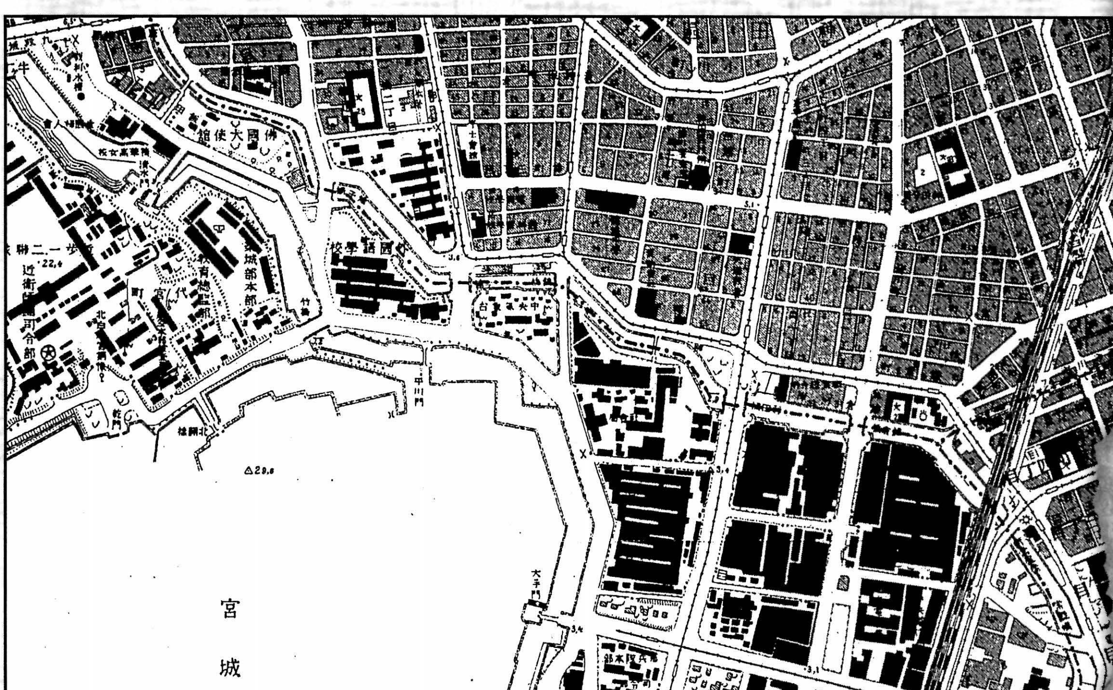
政府は弾圧を加え、1900年の春に義和拳は山東を追放、華北各地に流入するようになった。このとき山東省一帯を中心に大干ばつが起き、大量の浮浪民が発生。不満分子も加わってより危険な組織になった。

世論も義和拳擁護派と排斥派に分かれたが、結局、団練（政府許可を受けた自衛組織）となり、義和団という義勇兵団として組織された。こうなった以上、もう騒ぎは大きくなる一方である。

鉄道や電柱など外国を象徴するものすべてを攻撃しながら、義和団は天津、北京の市内に進攻し、列強の公使館を包囲するに至る。これが義和団事件である。

義和団事件を口実として、列強は北京に攻め込み、清朝はあっけなく滅んでしまった。





NEW INVESTIGATORS

■第2章■ 新しい探索者

宮城から丸の内（1930年）

Guidance: Investigators in Japan 1920-1930s

ガイダンス：1920～1930年代日本における探索者

探索者の肖像 Portraits of Investigator

“クトゥルフ神話TRPG”におけるほとんどの探索者がそうであるように、1920～1930年代日本の探索者もまた、その出身社会における平均以上の地位と教養を兼ね備え、知的好奇心と冒険心に富んでいる。

言うまでもなく、この時代の日本においても探索者は、銃弾や刀剣、そして超自然の脅威に対してきわめて脆弱である。しかし探索者は、その身に降りかかる危険をできるだけ避けつつも、智恵と勇気と、ときには大いなる犠牲を払って、邪悪な計画をくじかねばならない。探索者を創造するにあたり、プレイヤーはこの点をまず理解しておく必要があろう。

さて、当時の新聞に掲載された悩み事相談などを見ると、現代日本に生きるわれわれと（意外にも）さほど変わらないメンタリティを持っていたことがわかる。

もちろん、現代と大きく違うところもいくつかある。以下に、大正～昭和初期の人物をロールプレイする上で留意すべき重要なポイントをいくつか挙げてみよう。

ポイント1：探索者と帝国主義

まず気をつけなければならないのは、当時の日本が帝国主義の最盛期にあり、ほとんどの日本人がそれを当然の事実として受け入れていたということである。軍国主義も植民地主義も、大衆に支持された正義の思想であったのだ。「東洋でまっさきに近代化をなしとげた日本こそが、文化的に遅れたアジア各国の上に立ち、その盟主となって牽引し、欧米列強の侵略に対抗すべきである」という考え方は、当時の日本ではごく普通の感覚だった。これに不況が拍車をかけた。大戦終結による経済的な停滞を打破する方策として、日本は積極的に大陸へと乗り出していった。

もちろん、インテリ層を中心に帝国主義に反対したり、無理な軍備拡張から生じる民衆の困窮を救済すべしという声はあった。だが政府は、こうした帝国主義に懐疑的・批判的な人たちを、反体制的な危険思想者として弾圧した。いわゆる特高（特別高等警察）が組織されたのもこの時代だ。人々は、自分や身内が危険思想者と見なされないよう、常に気を配っていた。

探索者が「日本の大陸進出には疑問を感じる」とか「どんな理由であれ、植民地支配や戦争は良くない」といった言動をするのは自由だが、周囲から変人とみなされたり、下手をすると活動家として特高にマークされかねないというリスクを覚悟すべきだろう。

ポイント2：探索者と社会身分

次に注意しなくてはならない点は、社会身分だ。探索者がどの階級に属しているかは、非常な意味をもってくる場合がある。

日本は明治以来、イギリスを手本とした階級社会を目指していた。これは、ある程度うまく機能していた。江戸時代の士農工商の伝統があったせいもあるだろう。

階級の差は厳格だった。階級の違う者同士が同席することはまれだった。例えば、列車にも特等と2等の差があった。いわんや家族ぐるみでのつきあいや、恋愛や結婚などはおよそありえない話だった。低い階級に生まれた者が上へと成り上がることは不可能ではなかったが、それには非常な努力と、上の階級からの援助、そしてかなりの幸運を必要とした。階級は上から順に、「皇族」、「華族」、「士族」、「平民」となっていた。

皇族や華族は、政治・経済の中枢を握っていたうえ、法律面でもさまざまに優遇されていた。反面、彼らは非常に名誉や体面を気にした。家名に傷をつけるようなことは絶対に避けねばならなかったし、華族同士のつきあいにも気を遣わねばならなかった。

士族は、昔の武士階級のことだ。しかし、法律上はさしたる特権もなかったため、次第に名目にすぎなくなり、大正になるころにはほとんど平民と同化していた。とはいえ、元士族の家からは軍人や警察官が多く輩出していたし、また家計に無理を強いても子供を最高学府である大学まで進ませようとする家が多かったのも事実であ

る。そういう意味で、彼らは平民と一線を画したメンタリティを秘めていたといってもよい。本書では、ルール上あえて平民と士族を区別していないが、「元士族の平民」といった設定にするのはプレイヤーの自由である。

平民は、いわゆる一般大衆のことである。その80%以上は農村部に住む貧しい小作農であった。工場や港湾で働く出稼ぎ労働者、屋敷や商家に住みこみの奉公人、行商人、下級の役人、都市部で働くさまざまなサービス業の人々がそれに続いた。

一方で、法律で明文化された身分ではないが、「資本家」と呼ばれる階層も確かに存在した。資本家とは、膨大な自己資本金で大きな事業を営んだ豪商のことである。いわゆる「成金」もここに入る。基本的人権の尊重や労働者の権利などの意識が浸透していなかった当時は、労働者を消耗品のようにこき使い、得た利益は労働者にほとんど還元しないという悪徳資本家も決して少なくなかった。

ほとんどの探索者は、ある程度の教育を受けた中流以上の裕福な平民となる。しかし、いくつかの職業では華族や資本家を選ぶこともできる。この場合、探索者は家督や家業を継ぐ必要のない次男や三男、女子、または傍流（ようするに名目だけ名家の出）であることを意味している。こうすることで、探索者としての行動の自由は損なわれずにすむ。反面、実家のツテを頼った援助はほとんど期待できないだろう。

華族や資本家出身の探索者は、自分の家柄を極端に重んじる嫌味な性格にするか、あるいはまったく逆に、そういったことをしがらみと感じて隠したがる、庶民的で気さくな性格にすると演じやすいだろう。

ポイント3：女性の探索者

最後になったが、実は現代と最もへだたっているかも知れないのが、男女の間における意識だ。

当時の日本に生きる人の貞操観念は、非常に強固だった。「男女七歳にして席を同じうせず」といって、結婚前の男女が人前で親しく話し込むだけで、はしたないこととされた。都市部ではアメリカ式のデートの習慣がすでにあった。だが、今のように人前で平気で抱き合ったり、キスしたりといったことは論外であったし、手をつないで歩くカップルすらどこにもいなかった。一緒に町を歩くときは、女性は男性のやや後ろから、うつむき気味について歩くのが普通だった。

もちろん結婚前の女性が処女であるのは当然のことで、もしそうでないことが事後にわかれば、それだけの理由で離縁されたりした。結婚後も妻の浮気は重罪だった。

それに比べると、男は遊郭へ出かけたり、本妻の他に妾をもつなど抜け道がいろいろあり、ずいぶん優遇されていたように見える。それでも意識の上では、男性も今よりずいぶん貞操観念は固かったといえる。死ぬまでただ一人の妻と添い遂げる者も多かった。

とはいえ、やはり女性の方がずいぶんと窮屈な生活を強いられていたのは間違いない。女というものは、できるだけ早くいい相手を見つけ、結婚して子を産み育て、夫を支えて家庭を守るものだと決まっていた。勉強したり職についたりするのは、あくまで近代女性としての教養や見識を深めるためで、妻や母としての義務の妨げになってはならないとされた。

貧しい家に生まれた女の子は、進学は小学校までで、あとはみっちり家事を覚えさせられ、15歳を過ぎると早々に結婚した。こうした例は、日本女性全体の80%にのぼった。20歳を過ぎても未婚の女性は、それだけで奇異の目で見られるのが普通だった。

都市部に住む裕福な家の子は女学校まで進んだが、そこも実態は学問の園というよりは、将来の良妻賢母を育てるための場であった。女学校を17～18歳で卒業するとすぐに婚約・結婚が待っていた。在学中に結婚相手が決まり、相手の強い希望で退学する者も多かった。いちおう、当時すでに女子大も存在したのだが、そこまで進もうとする者は、よほど学問の才を認められ、周囲の理解と協力が得られた場合だけだったろう。もちろん卒業後にはすぐに見合い結婚が待っていた。だから乙女たちは、限られた時間を「恋よ夢よ」と精一杯謳歌したのである。

卒業後の進路にも制約が多かったし、賃金も安かった。同じ仕事に就いても、たいていは男性の半分の給料しかもらえなかった。

当時の日本軍に女性軍人はいなかった。軍属として軍の施設などで働く女性はいたが、このゲームでいう「軍兵士」や「軍将校」とは大きく異なるだろう。婦人警官もまだ登場していない。政治家や実業家の女性もいない。女性経営者といえば、たいていが旅館か小料理屋、下宿屋の女将だった。

ほかに「きちんとした女性の仕事」として認められているのは、商家に住み込みで働く女中、女工、事務員、作家、雑誌記者、小学校や女学校の教師、看護婦、劇場や百貨店のエレベーターガールにマネキンガール（販売店員）、映画館の案内人、バスの車掌などである。女医といえば産婆（助産婦）のことであった。あとはカフェの女給、芸者、そして娼婦であった。

また、当時まだ女性には選挙権がなかった。1920年代を通じて改革運動は展開されるが、婦人参政権が認められるのはようやく第2次大戦後になってからである。

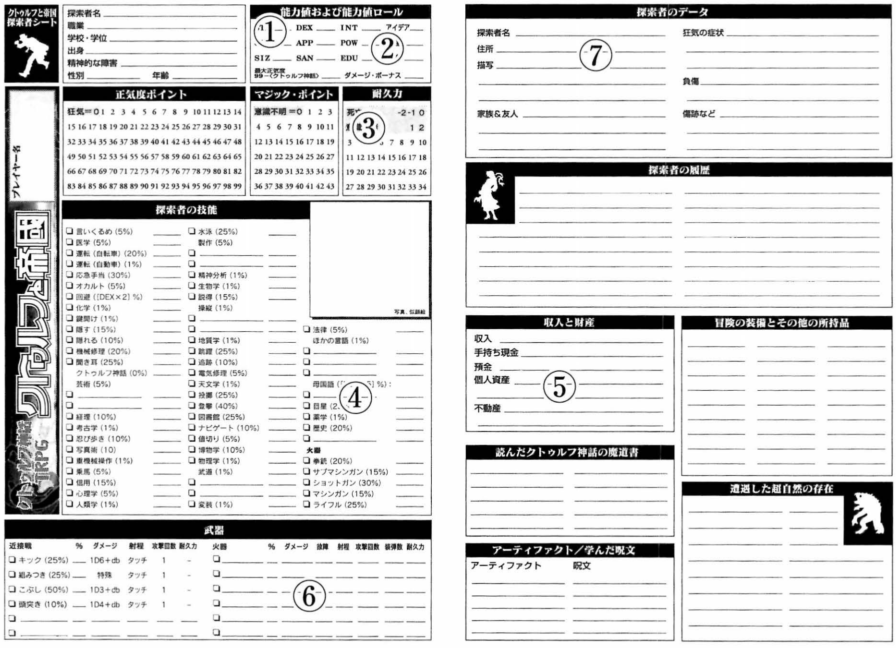
また、当然、女性が夜更けに一人で出歩くのは無作法なことだと考えられていたし、一人きりで旅行をすることもまずなかった。

女性探索者を創造しようとするプレイヤーは、こうした不自由さについて、ある程度覚悟しておく必要がある。



Creating Your Investigator

探索者の創造



①能力値の決定

■能力値はダイスによって決定する。

STR、CON、POW、DEX、APPは［3D6］、SIZ、INTは［2D6＋6］、EDUは［3D6＋3］をロールして決める。

■それぞれの能力値の詳細については、“クトゥルフ神話TRPG”を参照のこと。

【選択ルール】

ダイスロールの結果、重要な能力値（POWなど）があまりにも低すぎたり、演じてみたい探索者のイメージとあまりにも食い違っていた場合は、キーパーは以下の方法を許可してもよい。

1. ダイスをロールし直す。特定の能力値だけロールし直させるか、全部ロールし直させるかは、キーパーが決めてよい。
2. 能力値を自由に入れ替える。例えばSTR 17、POW 3を、STR 3、POW 17に入れ替えることができる。

ただし、STR、CON、POW、DEX、APPは最低3～最大18。SIZ、INTは最低8～最大18。EDUは最低6～最大21の範囲におさまるようにすること。

②能力値ロールの決定

〈アイデア〉は［INT×5］、〈幸運〉は［POW×5］、〈知識〉は［EDU×5］、そしてSANは［POW×5］の値を記入する。

■［STR＋SIZ］の値を元に、“ダメージ・ボーナス表”以下の表からダメージ・ボーナスを決定し、記入する。

■“最大正気度（99－〈クトゥルフ神話〉）”の欄に99と記入する。

■それぞれの能力値ロールの詳細については、“クトゥルフ神話TRPG”を参照のこと。

③能力値から導き出されるポイントの決定

耐久力は、［CON＋SIZの半数］（端数切り上げ）で決定される。耐久力のボックスの該当する数値を○で囲む。

■マジック・ポイントは、POWと同じ数値を○で囲む。

■正気度ポイントのボックスでは、SANと同じ数値を○で囲む。

■それぞれのルールの詳細については、“クトゥルフ神話TRPG”を参照のこと。

ダメージ・ボーナス表

［STR＋SIZ］	ダメージ・ボーナス
2～12	－1D6
13～16	－1D4
17～24	＋0
25～32	＋1D4
33～40	＋1D6
41～56	＋2D6
57～72	＋3D6
73～88	＋4D6

これ以上は＋16（およびその端数）ごとに＋1D6ずつ多くなる。

④職業・技能の決定

以下の「職業」リストから1つ選択する。職業の詳細については次章を参照のこと。

職業リスト

●医師	95ページ	●宗教家	98ページ
●学生	98ページ	●女学生	99ページ
●活動家	102ページ	●女給	101ページ
●官僚	101ページ	●書生	99ページ
●技師	100ページ	●私立探偵	94ページ
●記者	94ページ	●政治家	102ページ
●軍医	105ページ	●大学教授	95ページ
●軍将校	104ページ	●超心理学者	95ページ
●軍兵士	105ページ	●渡世人	100ページ
●警察官	104ページ	●特高	97ページ
●芸人	97ページ	●武道家	98ページ
●高等遊民	96ページ	●浮浪者	103ページ
●古物研究家	94ページ	●文士	98ページ
●実業家	102ページ	●奉公人	103ページ
●事務員	100ページ		

職業が決まれば、自動的に社会階級、職業技能の種類、収入・預金が決定される。

■社会階級は、職業名の右の（　）内のものがそうである。複数書いてある場合は、そのうち1つを選択する。

■［EDU×20］が、探索者の職業技能ポイントとなる。これは、探索者が職業を通じて得た経験を表す。このポイントを、職業技能に挙げられている技能に配分する。配分したポイントは、探索者シートの各技能名の右に（　）で書かれている数値に加算していく。配分した結果、最大99%にすることができる（100%を超えてはならない）。

■［INT×10］が、探索者の“個人的な興味”の技能（自由技能）ポイントとなる。これは、探索者が職業以外の副業や前職、家業、趣味などから得た経験を表す。このポイントを、〈クトゥルフ神話〉技能を除くすべての技能に配分することができる。武器技能や、すでに職業技能として配分したものに加算してもよい。これも最大99%にすることができる。

■技能ポイントはすべて使い切ること。使わなかったポイントは無効となる。なお、職業技能として挙げられている技能に対して、特にポイントを配分しなくてもかまわない。

■思考系技能や語学系の技能の修得には制限がある。EDU 12以下の探索者は、いくつかの技能を50%以上にできない。詳しくは109ページ参照。

【選択ルール】

■キーパーが望むなら、〈回避〉に自由技能ポイントを割り振ってはならないことにしてもよい。詳しくは110ページ参照。

⑤収入・預金の決定

収入と預金は、④で選んだ職業によって決定される。それぞれの職業の“収入”、“預金”の項目を参照のこと。収入はそのまま書き写し、預金はダイスをロールして決定する。

収入は、探索者の年間の総収入を表している。この項目は、セッション中に使うことはまずない。探索者の普段の生活ぶりの目安にするといいだろう。

預金は、探索者の銀行口座にある金額のことである。探索者は銀行に行くことで、いつでも好きな金額を、預金欄と手持ち現金の欄の間で移動させてよい。探索中に支払った細々とした代金は、手持ち現金から差し引いていく。

華族と資産家の探索者は、収入の約10倍に相当する個人資産を持っている。個人資産には、家屋敷や土地の権利、有価証券、美術品や骨董品、高価な古書や古切手などが含まれる（内訳は自由に決定してよい）。これらは処分して現金に変えることもできるが、それには最低でも1D6か月を要するうえ、処分手数料のため20%の値が失われる。なによりも、それらを手放すことで、探索者の社会的ステイタスが低下してしまう（〈信用〉が半減する）ことを心に留めておくべきだろう。

⑥武器・装備の決定

探索者は、その職業において当然必要とされる物品（いわゆる商売道具）は、すでに持っているか、いつでも仕事場から借りてこられる状態にあるものと考える。実際に使うときは、探索者が現在その道具をもっていることにしてよいかどうかをいちおうキーパーに確認するとよいだろう。

それ以外の物……武器や車、長期の旅行に必要な道具、寝泊り用の道具、野外探索用の道具、遠距離切符に関しては、所持金を使って手に入れることになる。

■職業技能として武器技能が記載されている場合は、該当する武器を職業上すでに手に入れているものとしてよい。

■武器の詳細については、“軍事機構”（49ページ）、“武器の表”（110ページ）を参照のこと。

⑦補足的バックグラウンドの決定

名前は、プレイヤーの好きなようにつけてよい。あえて当時の名前にこだわりたい人は、112ページを参照のこと。

■年齢の下限は、［EDU＋6］歳である。それ以上なら何歳でもよい。

［EDU＋6］歳から10歳高くするごとにEDUの値を＋1し、職業技能に＋20する。逆に、探索者が40歳を超える10歳ごとに、STRかCONかDEXかAPPの値を－1する。

60歳を超える場合、生まれた年代が江戸時代になるので、探索者の背景設定に注意すること。

■性別は自由に決めてよい。ただし、性別によってはありえない職業もあるので、職業の説明をよく読むこと。

■探索者の背景設定を決める。

これについては、最初はまったく決めずに空欄にしておいてもよい。セッションが進むにつれて、思いつくごとに少しずつ埋めていくのである。詳しくは“探索者のバックグラウンド”（112ページ）を参照のこと。

Occupation in 1920-1930s Japan

1920～1930年代日本における職業

Private Detective

私立探偵（平民）

私的に雇われて、人探しや素行調査などを行なう人。
解説：世界大戦が始まると、大商社の間で商取引のリスクを回避するための企業調査員が必要となってきた。これに個人的な調査需要が結びついて、日本でも探偵業を開設する者が現れた。しかし、欧米の場合と異なり、日本には許認可制の「探偵」資格は公式には存在しなかった。犯罪捜査の資格があるわけではないので、仕事の内容はあくまで企業調査と、浮気調査や素行調査、家出人捜索などが中心だった。

このように現実の世界ではパッとしなかった探偵だが、小説の世界では大活躍だった。探偵小説（＝現在の推理小説）は当時の青年の間で大流行し、明智小五郎や金田一耕介など無数の名探偵が創造された。探索者は、これらフィクションの探偵をモデルにしてもかまわないだろう。

なお、女性探偵は現実にはいなかったと思われるが、作成してもよい。収入・預金は男性の半分。
探索者となる動機："クトゥルフ神話TRPG"における主要な職業。直接、探偵事務所に事件の依頼がもちこまれるのが一般的。
職業技能：言いくるめ、心理学、追跡、図書館、法律、目星
＋次の技能から2つ選択［鍵開け、聞き耳、写真術、値切り、変装、武道（任意の）］
収入：600円
預金：3D6×30円



Journalist

記者（平民）



新聞や雑誌、あるいは通信社など出版関連の編集者兼ライター。
解説：当時、新聞は最大のマスメディアであった。ラジオ放送は1925年に始まるが、まだ金持ちしか楽しむことができず、一般大衆のニュースソースはなんといっても新聞であった。人々は新聞から情報ばかりでなく、近代人としていかに考え、いかに発言し、いかに振る舞うべきかを知らず知らずのうちに学んでいたといっても過言ではない。それくらい新聞には権威があった。

他方、雑誌も次々と創刊された。20～30年代は専門雑誌の創刊ブームだった。これらの書き手や編集者はいくらでも必要だった。したがって、この分野においては女性の進出が目覚しかった。女性記者の収入・預金は半分とする。
探索者となる動機：特ダネになりそうな情報を集めに探索に乗り出す、といったところ。
職業技能：言いくるめ、写真術、心理学、説得、図書館、母国語、歴史
＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語、スペイン語、朝鮮語、中国語など］
収入：600円　**預金**：3D6×30円

Antiquarian

古物研究家（華族、資本家、平民）

古書店や骨董品店の主人。陶芸家、書家、日本画家、古建築評論家。博物館や図書館の職員（学芸員、司書）。民間の郷土史研究家。

解説：過去につくられた美術品や芸術品、古書に関する豊富な知識をもち、カビ臭い自室の奥で、それらの研究や修復、整理分類に一生を費やす人々。

20年代の日本には、種々雑多な古物があふれかえっていた。江戸時代の武家が使用していた調度品や刀剣、古銭なども、地方の納屋や土蔵を中心に多数あったし、古文書もたくさんあった。一方で、明治期に客員として来日した外国人家族が残していった、前世紀の由緒ある道具類（いわゆるアンティーク）もあった。土中からの考古学的な発見も相次いだ。これらすべてが、古物研究家の研究対象であった。

古書店や骨董品店の経営者には女性もいる。収入・預金は男性と同等。

探索者となる動機：古物研究家は、もっとも探索者的な職業かも知れない。珍しい古書や骨董品を手に入れるためならば、どこにでも出かけていく。

職業技能：芸術（美術）、図書館、値切り、目星、歴史
＋次の製作技能から2つ選択［陶磁器、仏像、書画、古建築、古書修復］
＋次の言語から1つ選択［中国語、朝鮮語、英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語、ラテン語など］

収入：600円　**預金**：3D6×30円

Professor

大学教授（華族、資本家、平民）

大学で講義しつつ研究する者。助教授、講師も含む。小学、中学、高校の教師、研究員や院生もここに含める。専門科目はさまざま。



解説：20年代には教師はエリートの知識階層と目されていた。教師といえば「三歩下がって師の影踏まず」「仰げば尊し」といった儒教的な考えが一般的であり、教え子だけでなく、地域の人々からも尊敬される存在だった。反面、一般的な教員の給料は安く、一家を養うのがやっとであった。清貧な名誉職というのがその実態であったといえよう。

小学校の教員になるためには、中学を出た後、師範学校（現在の教育大学に相当）に進む必要があった。女性は、女学校卒業後、女子高等師範学校に進み、小学校教師になった。1920年には全国に94校の師範学校があった。男子はさらに高等師範学校、文理科大学と進むことで、中学や高校の教員資格がとれただけでなく、帝大に匹敵する高度な教育を受けることができた。大学教授になるためには、大学を出るだけでなく、研究員や講師として数年間大学で勤め上げる必要があった。

ルール上はEDU 18以上が大学教授、17以下はその他の講師、教員として扱う。女性教員も収入･預金は同じ。

探索者となる動機：奇妙で猟奇的な事件の研究を依頼される、自分の教え子を引き連れて（あるいはほったらかして）研究科目の探索旅行に出る、など。

職業技能：信用、心理学、説得、図書館
＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語、スペイン語、朝鮮語、中国語、ラテン語など］
＋次の技能から3つを専門分野として選択［医学、化学、考古学、人類学、精神分析、生物学、地質学、天文学、博物学、物理学、法律、歴史、好きな言語を1つ（上記あるいは自由に選択）］

収入：800円（小学～高校教員は600円）
預金：3D6×40円（小学～高校教員は30円）

Parapsychologist

超心理学者（平民）

オカルト現象を科学的に解明しようとする研究者。

解説:超心理学とは、いわゆる超能力（ESP、念動力など）や、超常現象、心霊現象などを研究する分野。これらの現象を実験心理学の方法論で解明しようとするのが目的である。

世界的にはこの時期、J. B. ラインやユングなどの流れをくむ研究者が活動していたが、日本にはユングらについてはほとんど知られておらず、正式な研究分野として超心理学ないし超常現象が認められている大学はなかった。こうした背景には、念写の研究で有名な福来博士が公開実験に失敗し、詐欺師と決めつけられてしまったことも影響しているだろう。これにより、日本におけるこの分野の研究は異端とされてしまった。

当時の日本に超心理学者が存在するとすれば、表向きは大学で心理学や精神医学の講師を務めながら、こっそり研究を続けている異端の学者か、あるいは帝大を追放された福来博士が1928年（昭和3年）に仙台に設立した「大日本心霊研究所」（現・福来心理学研究所）など在野の研究機関に属する研究員といった立場になるだろう。

女性の場合、研究員というよりは、ESP実験の被験者の方がそれらしい。収入・預金は男性の半分。

探索者となる動機:超常現象がからんでいると考えれば、どこにでも探索に出かけるのが仕事である。

職業技能：オカルト、人類学、写真術、心理学、精神分析、図書館、歴史
＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語、ラテン語など］

収入：600円　**預金**：3D6×30円

Doctor

医師（平民）

外科医や精神科医、薬剤師、看護婦、漢方医、針灸師、あんま師、助産婦など。

解説：急激に近代化した日本において、医療は行政から





完全に後回しにされた分野だった。なんと1938年まで医師に国家試験はなく、誰もが自己申告で開業医になることができたのである。もちろん医学専門学校（現在の医大）卒の博士号をもった医者がいたにはいたが、そうでない怪しげな医者も同じくらいゴロゴロいたのだ。診察料も薬代も自由診療式で、健康保険もない。患者の全額負担である。金のない者は、おちおち医者にかかることもできなかった。庶民は昔ながらの越中富山の売薬を買って我慢するほかはなかった。一方で貧民のために「医は仁術」を実践する赤ひげ的な医者も地方を中心に数多くいた。

看護婦は、20年代にはすでに女性の職業としてよく知られていた。プレイヤーは望むなら助産婦や看護婦の探索者を作成してもよい。ただし収入・預金は、男性の半分となる。男性でEDUが18以上のPCは医専卒であり、17以下はそれ以外の医療従事者となる。

探索者となる動機：医学的な興味から（変死体の調査など）、あるいは探索旅行の随伴医として、など。

職業技能：医学、応急手当、信用、心理学、精神分析、生物学、薬学

＋次の言語から1つ選択［英語、ドイツ語、ラテン語］

収入：800円　**預金**：3D6×40円

Dilettant

高等遊民（華族、資本家）

労働せずとも生活できるだけの資産を持ち、読書と恋愛と趣味に生きる人々。

解説：大正時代には、広大な所領を持つ華族や、老舗の大商家に加えて、世界大戦により急速に勃興した資本家（＝成金）が現れた。そんな彼らの次男や三男の中には、大学を出ても家業を継ぐ責任がなく、かといって自分で事業を起こすでもなく、退廃的な趣味に耽溺したり、ほとんど収入にならない文筆をして怠惰に日々を過ごす者が現れた。大衆は羨望のまなざしで彼らを高等遊民と呼んだ。



実際には20年代には大正デモクラシーの影響で、華族は没落しつつあったし、資本家の多くも不景気で破産するような状態だったのだが、高等遊民の数は日増しに増え、社会問題となった。しかし、彼ら高等遊民が読者として日本の文壇を支え、彼ら自身の中から有能な作家が輩出されるといった側面があったのも否定できない。

高等遊民はおしなべて教育度が高く、大半が帝国大学（あるいは女子大）を卒業、または中退している。芸術を愛し、洋書をあさったり、哲学的な思索や論争を好む。女性の高等遊民もいる。収入・預金は男性と同じ。EDUの低い高等遊民は本来ありえないが、そういう探索者は「高等遊民に憧れている単なる金持ち」か、あるいは金満学生ということになる。

探索者となる動機：怪しげな西洋の奇観本（魔道書）の噂を聞きつけて、または退屈しのぎができると考えて、など。

職業技能：運転（自動車、自転車）、芸術（音楽、美術、文学、ダンス）、写真術、信用、ほかの言語（英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語、ラテン語、イタリア語、スペイン語など）、図書館、法律

＋次の技能から1つ選択［乗馬、拳銃、ライフル、ショットガン、武道（任意の）］

収入：3,000円　**預金**：3D6×150円

Political Police

特高（平民）

特別高等警察の職員。特高警察、特高と略されて呼ばれる。

解説：社会主義者、共産主義者、その他国家体制に敵対する危険思想者を治安維持の名目で取り締まるべく組織された、日本における秘密警察。1911年に警視庁から独立して内務省の管轄下に置かれ、1925年に治安維持法が制定されると同時に、活動が本格化した。治安維持法は、別名「民主主義殺りく法」と呼ばれたほどで、法の名の元に特高職員が各人の判断で逮捕・拷問などの強権を発動できる、きわめて恐ろしい制度であった。特高の捜査方法は、大杉栄事件に代表されるように凶悪で情け容赦がなく、「白色テロ」の異名さえあった。

また、その情報網は緻密そのものであった。銭湯での冗談が原因で、逮捕された例すらあった。逮捕され



ると、本人だけでなく、その家族も思想的な追求を受けた。特高に逮捕された過去があると、結婚や就職にも影響した。一般民衆からすれば、特高に目をつけられただけで社会的に抹殺されたも同然であり、いらぬ風評をたてられないように、普段から気を使わざるをえなかった。

女性の特高は存在しない。

探索者となる動機：事件の背後に社会主義者の暗躍があると誤解した、探索者の誰かを以前から危険人物としてつけまわしている、など。

職業技能：言いくるめ、鍵開け、聞き耳、心理学、説得、追跡、目星

＋次の技能から1つ選択［運転（自動車）、拳銃、武道（空手、柔道）、杖、ムチ］

収入：600円　**預金**：3D6×30円

Author

文士（平民）



小説家、俳人、歌人など。文筆で身を立てる者。

解説：小説は、大衆の数少ない娯楽の1つであった。普及度と規模からいえば、現在の漫画にあたるくらいの活況を呈していた。1920年代は専門雑誌の創刊ブームであった。これらの雑誌には必ず小説が連載されていた。また新聞連載小説も大人気で、文士の活躍の場はいくらでもあった。探偵小説（推理小説）が日本に紹介されたのもこのころであり、ほかにも恋愛小説、秘境冒険小説、怪奇小説、時代小説、空想科学小説（SF）といった通俗的な大衆小説が人気を呼んだ。もちろん純文学、プロレタリア文学といった分野も盛況であった。

反面、大半の小説家の生活ぶりは、つつましいものだった。印税だけで家族を養える者は限られており、多くの文士は貧しく苦しい生活を強いられていた。豪邸を構えて悠々自適の生活をする者は、文士というよりは、むしろ高等遊民に分類されるだろう。

文士は、比較的近い場所に集住することが多かった。これは、出版社の都合もあったろうし、文士たちが文学談義を交わすのにも都合がよかったためだろう。文士という人種はそのくらい議論を好んだ。議論と酒は文士のよき友であった。震災後は、当時地価の安かった荻窪、阿佐ヶ谷などの中央線界隈に若手文士が多く移り住んだので、武蔵野文士村などと呼ばれた。

文士には当然、女性も多い。収入･預金は男性と同じ。

探索者となる動機：小説のネタ探しとして探索に加わる、博識ぶりをかわれて同行を頼まれる、など。

職業技能：オカルト、心理学、説得、図書館、母国語、歴史

＋次の言語から2つ選択［中国語、朝鮮語、英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語、ラテン語など］

収入：400円　**預金**：3D6×20円

Entertainer

芸人（平民）

舞台役者、歌舞伎俳優、芸者、落語家、演奏家、歌手、曲芸師、猿回しなど。芸道で身を立てる者。

解説：1920年代は、ラジオ放送が始まったり、レコードと蓄音機が普及したりと新興メディアの躍進が目覚しかった。ジャズ演奏、活動写真（無声映画）、歌劇（オペラ）、曲芸（サーカス）といった新興娯楽文化が入ってきて、大都市を中心に華開いた。ことに帝国劇場のオペラは、歌劇俳優目当ての「ペラゴロ」と呼ばれる熱烈なマニアを生み、世の識者を嘆かせた。このように大衆娯楽といえば「舞台」が中心だった。人々は浅草や銀座など、繁華街のあちこちに作られた寄席、舞台小屋、劇場などに集っては、



生の舞台によるさまざまな演目に酔いしれた。また、有名な芸者がデパートの専属モデルになったり、琴や小唄のレコードを出して人気を集めたりということもよくあった。芸人には女性も多く、収入や預金に格差はない。
探索者となる動機：芸人仲間や、なじみの客から奇怪な噂を聞きつけて興味を持つ、など。
職業技能：言いくるめ、聞き耳、信用、心理学、説得
＋次の技能から3つ選択［回避、芸術（演奏、歌唱、舞踊、演技など）、跳躍、登攀、変装］
収入：600円　**預金**：3D6×30円

Martial Artist

武道家（平民）

道場主、接骨医、体育講師など。
解説：武術は江戸時代までは実践的な護身術として、あるいは武家のたしなみとして重視された。しかし維新後、西洋式の戦術・兵器をもった軍隊が登場すると、武術は「時代遅れなもの」として急速に廃れた。武芸を見世物にする大道芸人に落ちぶれた者も多かった。

その後、明治末になってボクシングなどの格闘スポーツが興隆してくると、従来の武術を整理し、スポーツ化して普及しようという流れが出てきた。こうして大正期に生まれたのが、剣道や柔道、弓道といった近代武道である。これらの努力が実を結んで、日本武道は海外にも認められるようになり、一部はオリンピック種目に採用される。武術専門学校（1920年に武道専門学校と改称）も開設され、全国の学校においても武道は体育の一部として修得科目に採り入れられるようになった。女学校ですら、薙刀や弓が教えられた。

一方、日露戦争によって白兵戦の有効性が再認識され、本来の殺人術としての剣術や槍術（銃剣術）が兵士の必須訓練となった。こうして日本武道は、軍事とスポーツの両面において見事に復興を果たしたのであった。



探索者となる動機：武道家としての腕をかわれて探索旅行に雇われる、道場の教え子が事件に巻き込まれる、など。
職業技能：応急手当、回避、聞き耳、水泳、跳躍、投擲、登攀
＋次の技能から2つ選択［こぶし、キック、組みつき、日本刀、居合、銃剣、薙刀、弓、火縄銃、鎖鎌、節棍、杖、武道（各種）］
収入：600円　**預金**：3D6×30円

Religious

宗教家（平民）



僧侶、神職、巫女、神父、牧師、修道女、山伏、陰陽師、易者など。
解説：1920年代の日本は宗教の坩堝（るつぼ）だった。仏教、神道、キリスト教、そしてイスラム教といった既存の伝統宗教はもちろん、19世紀末の世界的な新興宗教ブーム、オカルトブームに乗って、無数の新宗教が上陸し、あるいは本邦において新たに誕生した。ことにキリスト教はこの時代、日本人に広く認知された。

一方で、国家神道として庇護を受けることで、神社もおおいに勢力を増していた。クリスマスを祝い、初詣に出かける日本人の宗教観は、この時代に確立されたといえる。また、路地には江戸時代以来の辻占い（易者）がおり、庶民の身近な相談役となっていた。

探索者は自由に自分の属する宗教・宗派を選べるものとする。もちろん自身が新興宗教の開祖となってもよい。女性の宗教家も数多く、収入・預金に差はない。
探索者となる動機：まだ迷信深かったこの時代、狐憑きや幽霊などの騒ぎは多かった。クトゥルフ的な事件をそうした迷信事件と錯覚して探索に乗り出す、など。
職業技能：オカルト、聞き耳、経理、信用、心理学、説得、図書館、歴史
収入：600円　**預金**：3D6×30円

Student

学生（平民）

中等・高等・大学校の男子学生、および予備校生、浪人生。（当時の教育制度については、第2章を参照のこと）
解説：中等学校はともかく、高等学校・大学校まで進むことのできた者は、大正の半ばまではエリート予備



軍であった。卒業後は政治家や官僚、学者、企業家となり、国家を牽引していくことが期待されていた。ところが､大正9年の大学令によって全国に大学が急増、さらに不況で経済は冷え込み、大卒といえども雇用は急激に落ち込んだ。「大学は出たけれど」が当時の流行フレーズであった。

当時の学生は勤勉で、アルバイトもせず勉学に専心するのが普通で、親元からの仕送りだけで生活していたので、生活はつつましかった。そんな学生の間で流行したのが「蛮カラ気質」である。蛮カラとは、西洋の流儀に沿って洗練されていることを表す「ハイカラ」に対して作られた言葉。ボロボロの学生帽をかぶり、学生服の上からマントに下駄といった粗野な格好をし、言動も野蛮そのもの。反面、女性と親密にするような軟派な行為は厳禁というものであった。また先輩・後輩の規律や、寮の規則なども厳しく、常に己を律することを要求されていた。

探索者となる動機：トラブルに巻き込まれた学友の危機に手を貸す、学校の先輩や恩師に頼まれて、など。

職業技能：図書館

＋次の技能から3つ選択［水泳、回避、自転車、跳躍、投擲、登攀、武道(任意)、日本刀］

＋次の言語から2つ選択［英語、フランス語、ドイツ語など］

＋次の技能から2つを専門分野として選択［医学、化学、考古学、人類学、生物学、地質学、天文学、博物学、物理学、法律、歴史、そのほかの言語（上記あるいは自由に選択)］

収入：100円　**預金**：3D6×5円

School Miss

女学生（華族、資本家、平民）

女学校、女子大に通う生徒。あるいはそれらの講師。

解説：当時の学校制度では、小学校までは共学だったが、卒業後は男女別々に進学することになっていた。女学校は5年ないし6年制で、現在の中高一貫の私立女子校にあたる。全寮制の女学校もあった。通常の教養科目よりは、料理や裁縫といった家事教育が重視され、帝国の「よき母」となるべき女性を育てる良妻賢母教育が目的であった。また、すそをからげた提灯ブルマ姿による、体育や武道（薙刀）の授業もあった。

当時すでに東京と大阪には女子大が存在していた。EDUの高い（13以上）の探索者は、望むなら女子大生や、女学校・女子大の講師ということにしてもよい。講師になる場合、収入と預金は“大学教授”の半分となる。



女学生というと、女袴にかすりの着物、革ブーツに自転車といったイメージが強いが、実はそういう「ハイカラ女学生スタイル」は明治から震災ごろまでの流行であった。震災後には、女性にも洋服が普及しはじめたせいか、セーラー服を制服として採用する学校が増えた。

探索者となる動機：単純な好奇心から。学校で怪しげな噂話を聞き込んで興味を持つ、など。

職業技能：言いくるめ、運転（自転車)、応急手当、聞き耳、製作（料理、裁縫）または芸術（演奏、歌唱)、図書館、薙刀または弓

＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語など］

収入：60円　**預金**：3D6×3円

Student Houseboy

書生（平民）

（貧乏な）下宿学生。資産家の邸宅や、または有名作家や弁護士、政治家などの家に住み込みで働きながら、学校へ通ったり、進学のための受験勉強をする者。

解説：大正時代の大学令により、高等教育を受けようとする者は急増した。だが、地方から出てきた者の大半は、おりからの物価高騰により授業料や下宿代を充分に支払えず、勉強に専念することができなかった。奨学金制度もあったが、すべての学生がもらえたわけではない。そこで、貧しい学生は書生として、金持ちの屋敷に住み込んで、家事労働などさまざまな雑用をこなすことで下宿代がわりとした。中には屋敷の主人に授業料を出してもらえることもあった。



雇い主の方では、そうした前途ある若者に教育を施すことで国家のよりよい将来につながると考え、自身の風評もよくなり、また広い邸宅に男手を入れることで用心棒代わりにもなるという実際面もあった。書生もまた、名士と呼ばれるような人物の生

活ぶりに触れることで、学校では学べないさまざまなことを吸収していった。

女性が親元を離れて女学校にいく場合、必ず親戚の家に寄宿したり、全寮制の学校にいくものだったので、女性の書生というものは存在しない。

探索者となる動機：住み込んでいる屋敷の主人が事件に巻き込まれる、など。

職業技能：応急手当、経理、製作（大工仕事）、説得、図書館

＋次の技能から1つ選択［水泳、回避、自転車、跳躍、投擲、登攀、武道（任意）、日本刀］

＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語など］

＋次の技能から1つを専門分野として選択［医学、化学、考古学、人類学、生物学、地質学、天文学、博物学、物理学、法律、歴史、そのほかの言語（上記あるいは自由に選択）］

収入：60円　**預金**：3D6×3円

Engineer

技師（平民）

機関車や自動車、工場機械の設計士、整備士。町工場の技術長兼経営者。

解説：日本は明治以来、国家政策により工業化を推し進めてきたが、それでも欧米のレベルに追いつくには、まだまだ時間が必要だった。例えば船舶の分野ではようやく世界のレベルに達しつつあったが、その他の機械類のほとんどは舶来製の劣化コピーがやっとで、独自の国産品は作れなかった。純国産の技術として唯一成功したのは、絹糸を織り出す自動織機の発明くらいである。それでも技師たちは、輸入した工業製品をもとに地道に技術開発に取り組み、やがては現在の工業立国日本へとつながる礎を築いていったのである。



この時代、女性の技師はまずありえないが、特例として作成してもよい（収入・預金は半分）。

探索者となる動機：新技術を勉強できるチャンスと見て探索旅行に加わる、あるいは資産家の探索者に自家用車の整備員として雇われる、など。

職業技能：化学、機械修理、重機械操作、電気修理、地質学、図書館、物理学

＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語など］

収入：600円　**預金**：3D6×30円

Clerk

事務員（平民）



一般会社員。一般公務員。事業所や役所の受付や事務作業、経理計算をこなす人。個人商店を営む者もここに含める。

解説：かつて商店員といえば、奉公人である小僧、丁稚、正式な店員である手代、番頭などを指していたが、大正のころになると、西洋式の会社システムを採り入れて、現在のように事務員を試験採用するところも増えた。当初は男性のみだったが、女学校の卒業者が増えるに連れ、次第に女性事務員を雇うケースも増えていった。女性事務員の収入・預金は、男性の半分である。

探索者となる動機：事務員は本来、探索者には向いていない。その一方で彼らは、帝都に住む市民の中でもっとも平凡な存在であり、怪異に巻き込まれる民間人を演じるにはうってつけかも知れない。

職業技能：言いくるめ、経理、信用、心理学、説得、図書館、値切り、法律

収入：600円　**預金**：3D6×30円

Gambler

渡世人（平民）

侠客、博徒。いわゆる、やくざ者。

解説：やくざ者とはいっても、現代の暴力団組織とはいくぶん様相が異なる。元は江戸時代、神社の縁日などの露天商を基本とするテキヤ集団と、賭場を運営する博徒に起源を持つ。これらが都市の発展とともに、次第に「一家」として組織化されていった。

当時も賭博は違法行為であったが、庶民のささやかな楽しみとして、これに興じる者はあとを絶たなかった。またテキヤは、縁日の祭りを仕切り、盛り上げる役として、やはり市民にとってなくてはならない存在だった。このように、彼らは一般人の畏怖の対象となりながらも、社会の必要悪として認知されていた。後には、金融業者や質屋の取り立て、繁華街における暴力沙汰の解決や、街娼の元締め、密輸・密売など、都市の闇の部分すべてにかかわるようになっていく。それでも、日陰に生きる者としての自覚をもち、堅気の衆（一般人）には迷惑をかけない、という古い信条の持ち主である渡世人も、この時代にはまだまだ数多くいた。また渡世人は「筋を通す」ことにこだわる、任侠と呼ばれる独特の倫理観を持っていることで知られている。

一般人と区別するために、体に刺青を彫る者が多い。

しばしば縄張り争いなどで刃傷沙汰を引き起こすため、絶えず命の危険をかかえている。ごくまれにではあるが、女賭博師や、女親分なども存在する。

探索者となる動機：世話になった親分のために手を貸す、猟奇事件の犠牲となった子分やその後家のために一肌脱ぐ、といった任侠的な理由から。

職業技能：言いくるめ、隠す、隠れる、芸術（刺青彫り、イカサマ）、心理学、値切り、目星
＋次の技能から1つ選択［日本刀、ナイフ、小さい棍棒、武道（柔道、空手、相撲）］

収入：400円　**預金**：3D6×20円



Waitress

女給（平民）

女性店員のこと。カフェーやミルクホールのウェイトレス。劇場の受付・案内嬢。駅の切符販売係。

解説：女給とは「女性店員」として広く使われた言葉であるが、20年代の女給といえばやはりカフェーの女給がその代表格だろう。

カフェーとは、洋酒やカクテルとともに簡単な料理を出す西洋式の飲食店のことだが、現在の「カフェ」とはかなり意味が異なる。それはベルエポック時代のパリのカフェー文化を模倣したものであり、文化人たちの社交場であった。カフェーの女給は注文をとって料理を運ぶだけでなく、客の隣に座り、お酌したり話し相手となった。当然、客は男性が中心で、お目当ての女給に会うために足しげく通った。女給の給料は店からは支給されず、客からのチップのみなので、話し上手で愛嬌のある女給はたくさん稼ぐことができた。客は成金はもちろん、高等遊民や作家、芸術家、学生に書生、政治家や弁護士の卵も多く、たわいのない世間話から学問や文化、政治に関する真剣な討論まで展開された。



やがて、女給の体に触れさせたりといった過激なサービスを売りとする「大阪式」が生まれ、30年代には東京にも広まった。これにより、カフェーは風俗店のようないかがわしい場所に変貌し、古きよき帝都のカフェー文化は消滅した。

探索者となる動機：カフェーの女給は事情通である。怪しげな噂を聞き込んだりすることも多い。好奇心からそれらに首をつっこむのが自然だろう。

職業技能：言いくるめ、聞き耳、信用、心理学、製作（料理）、説得、値切り、目星

収入：600円　**預金**：3D6×30円

Government

官僚（華族、資本家、平民）

中央省庁で働く高級役人。20年代には、外務、内務、大蔵、陸軍、海軍、司法、文部、農林、商工、通信、鉄道などが存在した（18ページ参照）。

解説：官僚は国家の指導層として、高等文官試験制度により選ばれたエリートで、ほぼ帝大出身者に占めていた。官僚のトップは華族や資本家の出身だった。省庁によって細部は異なるが、大まかにいってその仕事内容は、政策の実行、民間企業や自治体への監督指導や許認可、一般役人の人事などである。予算や法案なども官僚側から提案され、それが国会で承認される場合が多い。

官僚には「実質的に日本を動かしているのは自分たちである」というプライドが強く、そのことがしばしば大柄な態度となって現れがちである。そのため、ほかの人間からはつきあいにくい人種だと感じられやすい。

厳密にいえば内部で細かくランク付けされているのだが、探索者はルール上、責任も権限も中程度の「判任官」に相当するものとする。判任官は上司への報告義務はあるものの、ある程度、自己責任で動くことができた。女性官僚というものは存在しない。



探索者となる動機：猟奇事件の背後に国家にとって不利益となる陰謀を感じ取り、これを未然に防ごうとする、など。

職業技能：経理、信用、図書館、法律、説得、芸術（任意に1つ選択）、専門分野として好きな技能を1つ選択

＋次の言語から1つ選択［英語、フランス語、ドイツ語、ロシア語、スペイン語、中国語、朝鮮語など］
収入：3,000円　**預金**：3D6×150円

Executive
実業家（華族、資本家）

膨大な資本金を元手に事業を行なう人。大企業の社長や役員クラス。あるいは投資家、銀行家。
解説：世界大戦による軍需景気は、日本に経済革命を引き起こした。旧来の四大財閥を中核とする財閥系企業に加え、民間の投資家が多数生まれ、世界をまたにかけて交易をする大商社も誕生した。成金の時代である。しかし、世界大戦の終結はこうした勢いを奪い取り、日本経済には長い低迷の時代がやってくる。そして1927年の昭和恐慌を経て、最終的には1930年の世界恐慌を迎えることになる。それでも実業家たちは、新たな商売の可能性を探して、大陸や植民地などに東奔西走していた。

　現実には女性の実業家はほとんどいなかった（いても名目上だけである）が、プレイヤーが女性実業家探索者を作成するのは自由である。収入・預金は男性と同じ。
探索者となる動機：実業家は本来、あまり探索者向きな職業ではない。が、探索者たちのスポンサーとして一行に加わるのもおもしろいかも知れない。新事業の開拓については無闇に精力的で、何かしら金儲けにつながらないものかと探索にくっついてくる。B級ホラーのパターンでは長生きできないタイプ。
職業技能：経理、信用、心理学、説得、図書館、値切り、法律
＋次の言語から1つ選択［ほかの言語（英語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、ロシア語、中国語、朝鮮語など］
収入：4,000円　**預金**：3D6×200円



Politics
政治家（華族、資本家、平民）



国会議員、あるいは都道府県会や市町村会の議員。もしくは選挙活動中の候補者。
解説：1889年の大日本帝国憲法発布により、衆議院と貴族院による帝国議会が発足。これにより日本の近代的な政治が始まった。大正時代には政党政治が行なわれるようになり、一時衆議院の力が強まったが、すぐに軍部の台頭によっておさえこまれてしまう。そして、議員内閣制を確立することができないまま、ついに五・一五事件により軍国化への道を歩むことになるのである。

　このように20年代の政治家にとっては、軍部との対立をいかに回避するかが主要なテーマであり、軍部にとって不都合な政治家は命を狙われることさえあった。当然、軍部や財閥におもねる政治家も多かった。また地方にいくと、地場産業と癒着して利権を得るような政治家が多かったのも事実である。

　女性にはまだ参政権すらなかった時代であり、女性政治家は存在しない。
探索者となる動機：自分の支持者から相談を受ける、など。
職業技能：言いくるめ、信用、心理学、説得、図書館、法律、その他好きな技能1つ
収入：3,000円　**預金**：3D6×150円

Radical
活動家（平民）

政治的な活動を行なう、右翼団体の構成員。もしくは、政権転覆をたくらむ共産主義者。または欧米や日本の植民地主義からの独立を画策するアジア各地の革命家。
解説：活動家は、必ずしも日本の国家体制に反対しているわけではない（右翼はむしろ帝国主義体制の強化を望んでいる）が、日本を舞台にさまざまな政治活動を繰り広げており、ときにはテロまがいの行為に出る。

　活動家の多くは、実は高等な教育を受けたインテリであった。その大半は学生であり、大学教授などの教員、作家、記者、芸術家、宗教家、青年将校などがそれに続いた。活動家はたいてい、純粋な政治的理念に燃えており、理想とする国家の建設のために熱狂的に行動する。だが、しだいに警察や特高の弾圧や取締りが激



しくなるにつれて、その活動はより過激なものに変貌した。特に共産主義活動家は、革命の中核たるソビエト連邦が全面的に背後から支援しており、きわめて組織的だった。最初から穏便な改革など念頭になく、すきあらば武装蜂起や一斉暴動をたくらむ、治安当局にとってはきわめて危険な存在であった。

まれにではあるが、女性の活動家も存在する。収入・預金は半分。

探索者となる動機：所属団体からの（誤った情報による）命令、または猟奇事件の背後に政治的に敵対する勢力の関与を疑って自発的に探索に乗り出す、など。

職業技能：隠す、隠れる、心理学、説得、図書館
＋次の中から2つ選択［化学、電気修理、変装、法律、薬学、歴史、拳銃］
＋次の言語から1つ選択［英語、中国語、朝鮮語、ユダヤ語、ロシア語、ヒンズー語、モンゴル語、スワヒリ語など］

収入：400円　**預金**：3D6×20円

Labor

奉公人（平民）

商家や旅館、資産家の邸宅などに住み込んで働く使用人。丁稚。女中。車夫。工場で働く工員もここに含む。

解説：当時は掃除も洗濯も炊事も、家事労働のほとんどは人力に頼っており、しかも燃料の薪や練炭は使用に手間のかかるものであった。したがって、大きな屋敷をかまえる者や、旅館や大商家にとって、日々の労働をになう奉公人の存在は不可欠だった。

奉公人の大半は貧しい農家の子で、年季奉公といって期間契約で部屋を与えられ、住み込みで働いた。部屋といっても、使用人用の大部屋に大勢詰め込まれることがほとんど。食事も粗末で、仕事はきつかった。中には才覚を認められ、働きながら勉強して企業家へと出世を果たす幸運な例もあった。しかし、大半の奉公人は、重労働にあけくれたあげく、そのままひっそりと天寿をまっとうしていった。



大工場で働く工員の生活も似たようなものだった。特に生糸工場で働く女工の生活は悲惨だったことで有名である。あまりにも過酷な労働環境に耐え切れず、親元に逃げ帰ろうとする者も多かった。

女性の奉公人は、収入・預金は半分。

探索者となる動機：奉公人は本来、あまり探索者には向いていない。自由な探索の時間がとれないからである。強いて言うなら、奉公先で急に暇を出されて（＝解雇されて）、わずかな貯金を握り締めて途方に暮れているところを猟奇事件に巻き込まれる、などだろうか。あるいは、奉公先の主人が禁書の収集家であった、など。

職業技能：言いくるめ、運転（自動車、馬車、自転車）、隠す、隠れる、聞き耳、重機械操作、製作（料理、家事労働、大工仕事、工場仕事など）、目星

収入：400円　**預金**：3D6×20円

Drifter

浮浪者（平民）

都市のスラム街に住む貧困層。

解説：急速な都市化と、世界大戦による物価の急上昇は、人々に貧富の差を生み出した。加えて、冷害などで農業を放棄した人々や、震災で焼け出されて家財を失い、身寄りをなくした人々がこの群れに加わった。折からの不況がこれに拍車をかけた。出稼ぎのために街に出てきたつもりが仕事にありつけず、故郷に帰る汽車賃もなく、そのまま浮浪者となる者も数多くいた。



浮浪者は、都市のはずれ、工場街の裏手や川沿いにある粗末な小屋に住み、わずかな手間賃の日雇い仕事をこなし

て、その日その日を暮らしていた。野宿を余儀なくされ、ゴミあさりや売血（当時は献血制度はなく、輸血用の血液を提供した者は病院から金がもらえた）で命をつないだあげく、病気で死ぬ者も無数にいた。盗みやかっぱらいなどの犯罪に走る者も多かった。また、犯罪の手先として利用される者もいた。一方で彼らは事情通であり、都会で起こる事件について裏情報を持っていることも多い。また、抜け道や裏口、下水道や地下道など、都会の裏の地理にも詳しい。

浮浪者には女性も多い。収入･預金は男性と同じだが、娼婦をしている者は男性の3倍。

探索者となる動機：浮浪者仲間が猟奇事件の犠牲者となった、誰か（探索者を含む）に雑用のために雇われて、など。

職業技能：言いくるめ、隠れる、聞き耳、忍び歩き、心理学、値切り、博物学

＋浮浪者になる以前の職業に関連する技能を1つ

収入：20円　**預金**：3D6円

Policeman

警察官（平民）

制服警官、または私服警官（刑事）。

解説：20年代にはすでに都市部には要所に交番が置かれ、巡査が立っていた。地方には夫婦住み込みの駐在所が置かれ、「村の駐在さん」の姿がどこでも見られた。当時は現代と比べると高圧的な警官が多く、一般にはひどく嫌われていた。

維新直後にはサーベルを所持していたが、これはすぐに廃止され、警棒が標準装備となっている。拳銃は所持が認められていたが官給品ではなく、自前で購入することになっていたため、交番や駐在所勤務の巡査には拳銃をもたない者も多かった。この時代、まだ女性警察官（婦警）は登場していない。



探索者となる動機：猟奇事件の担当捜査官に回された、など。制服警官よりは、刑事の方が探索者に向いているだろう。

職業技能：言いくるめ、聞き耳、心理学、説得、法律、目星

＋次の技能から2つ選択［運転（自動車、自転車）、拳銃、武道（柔道）、日本刀、杖］

収入：600円

預金：3D6×30円

Military Officer

軍将校（平民、華族）

陸軍または海軍の士官。少尉～大将の位を持つ職業軍人。軍指揮官。

解説：士官を目指す者は、中学校から士官学校に進む。卒業と同時に少尉に任官し、配属された部隊を指揮する。階級は陸海軍ともに上から、大将ー中将ー少将ー大佐ー中佐ー少佐ー大尉ー中尉ー少尉となっており、戦功と年功序列で昇進していった。引退後は政治の分野に進む者もあった。大まかに言って、陸軍将官は師団・旅団の指揮官、陸軍佐官は連隊長から大隊長、陸軍尉官は中隊長から小隊長を担当した。海軍将官は艦隊司令官、海軍佐官は艦長や艦内各部署の責任者、海軍尉官は航海士や砲雷士、機関士などであった。

将校は直接戦闘よりも、配下の部隊を指揮したり、航空機や戦車などの操作運用をする。待遇は兵士より格段に上で、士官専用の食堂や宿舎があるのが普通だった。生活も安定しており、中流以上の生活ができた。また、平素から拳銃や軍刀（当時は日本刀ではなくサーベル）を所持することもできた。女性士官は存在しない。

探索者となる動機：非番のときに繁華街で事件に巻き込まれる、猟奇事件の背後に帝都の破壊・撹乱工作を企む敵軍スパイの気配を感じ取った、など。

職業技能：経理、信用、心理学、説得、ナビゲート

＋次の技能から2つ選択［乗馬、重機械操作、運転（自動車）、操縦（船舶）、操縦（航空機）、値切り、法律、ほかの言語（中国語、英語、ドイツ語、ロシア語など）］

＋次の技能から1つ選択［拳銃、ライフル、サブマシンガン、武道（任意）、日本刀、サーベル］

収入：800円　**預金**：3D6×40円



Soldier / Sailor

軍兵士（平民）

陸軍または海軍の兵士、または下士官。

解説：大日本帝国は、ほかの近代国家の例に漏れず、国民皆兵だった。華族を除く満20歳以上の男子は徴兵検査が義務づけられ、身体能力順に甲乙丙丁戊の5種類に分けられた。甲の中から抽選で兵役につく者が選ばれた。兵役は3年間とされた。中学校以上を卒業した者は1年、師範学校を出て教職についた者は6週間などの特例があった。中には、兵役期間を過ぎてもそのまま軍隊生活にとどまり、たたき上げの下士官（軍曹、曹長など）になる者も多かった。軍隊特有の新兵いじめもあったが、三食保証つきの軍隊生活は、貧民にはありがたかったのである。

日本軍の場合、女性の兵士はありえない。

探索者となる動機：兵士として探索にかかわるよりも、退役した兵士が従軍経験をかわれて探索への同行を頼まれる、といった方が、それらしいだろう。

職業技能：応急手当、回避、隠す、機械修理または重機械操作、聞き耳、忍び歩き、ライフルまたはサブマシンガン、銃剣または操縦（船舶）

収入：600円　**預金**：3D6×30円



Military Doctor

軍医（平民）

従軍医師。医師としての技術を持ちつつ、軍隊に同行する者。士官。

解説：軍隊の性質上、前線に医師の存在は不可欠であった。日本軍の場合、早くから軍医を制度として採用していた。陸・海軍省医務局の管轄の元、陸・海軍軍医中将が最高官として位置し、少将から少尉までの軍医が存在していた。

軍医には、外科医としての技術が要求される以外に、有事には兵士として戦うことが期待されているため、軍事訓練を受ける必要があった。ほとんどは帝大医学部や医学専門学校（今日の私立医大）の卒業予定者から公募採用された。陸軍の場合、医学部卒業と同時に軍医見習士官として連隊で1～2年の軍事教練を受け、その後正式な軍医となった。帝大卒は軍医中尉、医専卒は軍医少尉だった。海軍もほぼ同様のシステムを採り、医学部卒業後、海軍砲術学校と軍医学校を経た後、正式に配属された。このほか、一般兵士から公募試験に合格した者（いわゆる衛生兵）が陸・海軍病院で教育を受け、軍医になることもできた。

EDU 18以上のPCは正式な軍医、EDU 17以下の探索者は軍医を目指す医学部学生か衛生兵となる。年齢にも注意。日本軍に女性兵士はいないので、女性軍医は存在しない。

探索者となる動機：普通の医師同様、猟奇事件に引退した元軍医としてかかわる、探索旅行に医師として同行する、など。

職業技能：医学、応急手当、心理学、精神分析、生物学、薬学

＋次の言語から1つ選択［英語、ドイツ語、ラテン語など］

＋次の技能から1つ選択［回避、拳銃、ライフル、サブマシンガン、武道（任意）］

収入：800円　**預金**：3D6×40円

Skill Revisited

追加・改定された技能

“クトゥルフと帝国”では次のように新たな技能を追加する。また変更を行なった技能もある。

Skill for Combat

戦闘系技能の追加・改定

近接戦武器を追加したのにあわせ、“クトゥルフ神話TRPG”では個別に取得する必要があった近接戦闘技能のうちいくつかは、カテゴリーごとに取得することにする（例：〈ナイフ〉）。“武器の表”も参照のこと。

[近接戦武器技能]

フェンシング（20%）

フォイル、レイピア、エペ、フルーレといった西洋剣で戦う技能。該当する武器による攻撃・受け流しに使える。

サーベル（15%）

サーベル、ロングソードなどの幅広の西洋剣で戦う技能。該当する武器による攻撃・受け流しに使える。青竜刀や日本刀は本来別の技能だが、－10%で使用してもよい。

ナイフ（25%）

ナイフや包丁など、刃渡り30cm以下の刃物で戦う技能。該当する武器による攻撃に使える。受け流しもできるが、攻撃を受けられるクロスガード（つば、護拳）のついている武器（ファイティング・ナイフなど）でなければならない。包丁や、いわゆるドスでは受け流し不可。

銃剣（10%）

銃剣や槍など、長柄の先端に刃物のついた武器で戦う技能。該当する武器による攻撃・受け流しに使える。「大きい棍棒」もこの技能で使える。銃に取り付けていない銃剣は、〈ナイフ〉技能で使用する。

日本刀（15%）

日本刀や脇差、木刀、竹刀などで戦う技能。該当する武器による攻撃・受け流しに使える。木刀に近い形状の棒きれにでも－10%で使用できる。青竜刀やサーベルは本来別の技能だが、－10%で使用してもよい。「峰打ち」を宣言することで、ノックアウト攻撃もできる。

日本刀や竹刀は、本来は両手で使用する武器だが、－10%で片手で使用できる。

青竜刀（10%）

中国の刀剣で戦う技能。該当する武器による攻撃・受け流しに使える。日本刀やサーベルは本来別の技能だが、－10%で使用してもよい。

薙刀（なぎなた）（10%）

薙刀で戦う技能。薙刀、あるいはそれに相当する長柄武器（ハルバード、グレイブなど）による攻撃・受け流しに使える。

杖（25%）

杖や棒などで戦う技能。「大きい棍棒」、「小さい棍棒」の両方を攻撃・受け流しに使用できる。ノックアウト攻撃ができる。

鎖鎌（5%）

鎖鎌で戦う技能。鎖鎌による攻撃・受け流しに使える。鎖鎌による攻撃は受け流しが非常に困難なので、受け流しの成功率は1／2（端数切り捨て）となる。

■【特殊攻撃：巻きつき】

攻撃時に「巻きつき」を宣言することで、通常のダメージを与える代わりに、敵が手にした武器（あるいは腕や足）を狙って鎖を巻きつかせることができる。

武器に対する巻きつきに成功した場合、即座にSTR対STRの抵抗表ロールを行ない、成功すれば敵の武器を地面に払い落とすことができる。

敵の腕や足に対する巻きつきに成功した場合、即座にSTR対STRの抵抗表ロールを行ない、成功すれば敵を地面に引き倒すことができる。失敗した場合、攻撃側は自分が地面に倒れるか、鎖鎌を手放すかのどちらかを選

択しなくてはならない。

抵抗表ロールの成功・不成功にかかわらず、巻きつきはロールの解決の時点で解除される。

相手が動物や超自然の存在の場合、「巻きつき」が有効がどうかはキーパーが判断する。

節棍（5%）

双節棍、三節棍で戦う技能。該当武器による攻撃・受け流しに使える。節棍による攻撃は受け流しが非常に困難なので、受け流しの成功率は1／2（端数切り捨て）となる。節棍は「巻きつき」攻撃はできない。

ムチ（5%）

ムチを使って戦う技能。ムチによる攻撃・受け流しに使える。ただしムチは受け流しに不向きなので、ムチで受け流した場合の成功率は1／2（端数切り捨て）となる。

ムチを使った「巻きつき」攻撃も可能。詳細は鎖鎌を参照。

［飛び道具・火器技能］

弓（10%）

和弓を使用する技能。ロングボウなどの洋弓は－10%で使用してもよい。クロスボウのような機械式の弓には使えない。攻撃のみで、受け流しはできない。

火縄銃（15%）

日本に古来から伝わる鉄砲、あるいはフリントロックなどのアンティーク銃を整備し、使用する技能。

［素手戦闘技能］

居合（1%）

特殊な戦闘技能。日本刀を「携帯している」もしくは「手の届く場所にある」場合のみ使える。〈日本刀〉技能と併せて修得するのが前提。敵から奇襲を受けたときに、刀を抜いていない状態（街中を歩いていたり、室内で正座しているような状態）から、抜刀しつつ以下のような行動がとれる。

■抜刀しつつ同じラウンドに1回攻撃ができる（基本ルールには明記されていないが、通常は近接武器の準備に1ラウンド消費するものとする）。この特殊な攻撃の判定には〈居合〉技能を使う。次のラウンドからは通常どおり〈日本刀〉で攻撃判定する。

■抜刀しつつ即座に受け流しの宣言･判定ができる。〈居合〉による受け流しは1ラウンドに1回しかできず、通常の受け流しと同時にはできない。次のラウンドからは通常通り〈日本刀〉で受け流しを行なう。

■抜刀しつつ、刀の柄を使ってノックアウト攻撃（みぞおち当て）ができる。判定には〈居合〉を使う。ノックアウト攻撃については基本ルール参照。

■手の届く距離にいるならば、自分以外の誰か（敵を含む）が腰に差している刀を抜いて上記の行動をとることもできる。

武道（1%）

基本ルールにあった〈マーシャルアーツ〉は使用しない。これに代わるものとして、新たに〈武道〉を導入する。〈武道〉は、もともとの殺人術としての武術と、そこから整理されたスポーツとしての武道の両方を含んでいる（技能%が高いほど本来の武術に近い技を会得している）。

〈武道〉は、実際にはいくつもの技能に分かれており、別々に修得・成長する。

すべての〈武道〉には、基本的に以下の効果がある。

■両手・両足が自由でないと使えない。

■〈武道〉ロールに成功し、なおかつその〈武道〉に対応する素手攻撃ロールにも同時に成功しているときは、ダメージが2倍になる（対応する攻撃方法は個別の〈武道〉の説明を参照）。

■〈武道〉による攻撃は、基本的に素手で受け流しができる。ただし、空手などの例外もある。

■素手攻撃に加え、〈ナイフ〉、〈小さい棍棒〉による攻撃を、〈武道〉技能で受け流しができる。これは、敵の攻撃に使う腕を制したり、間合いを読んで足さばきで避けたりすることを表している（決して刃を素手でつかんでいるわけではない）。

■〈武道〉で受け流しをする対象は、ラウンドのはじめに宣言する必要はない。近接戦攻撃をされた瞬間に「受け流しを武道で行なう」と宣言すればよい。受け流しできるのは1ラウンドに1回のみであり、武器による受け流しなどと同ラウンドに両方行なってはならない。また当然、〈回避〉と同じラウンドに受け流しをすることもできない。

〈武道：柔道〉、〈武道：合気道〉

ともに古流柔術から派生した武道。柔道と合気道の効果はルール的には同一である。両方の技能を別々に修得する。柔道・合気道の効果は、以下のとおりである。

■〈組みつき〉のダメージが2倍（2D6＋db）になる。

■**【特殊攻撃：柔投げ】**

対象を投げ飛ばす。技能が60%以上のときに使用可能。敵（人間。動物や超自然の存在を除く）に近接戦攻撃をされたときに、〈柔道／合気道〉による受け流しに成功すると、即座にカウンター攻撃として相手の衣服や腕をつかんで投げ飛ばしたことにできる。対象はダメージ1D4＋db（キーパーの判断で地面が固い場合などには1D6＋dbにしてもよい）を受け、さらに［CON×5］ロールに失敗するとその場でノックアウトされる。高い場所から投げ落とした場合は、落下のダメージも加わる。柔投げ（つまり受け流し）ができるのは1ラウンドに1回だけであり、2回目以降の攻撃に対しては無防備となる。

柔投げは攻撃の一種なので、これを行なったラウンドには通常の攻撃はできない。また、通常の攻撃をすでに行なったラウンドには、柔投げは使えない。その代わり、自分の攻撃を行なうタイミングに「相手のすきをうかがう」と宣言することで、いつでも柔投げを仕掛けられる状態を維持できる。

柔投げ攻撃は、〈柔道／合気道〉で防ぐことができる（誰でも1%もっていることに注意）。この場合、防ぐと同時にさらに相手を投げ返すことはできない。柔投げが防がれても、防御側が〈柔道／合気道〉による受け流しに成功していれば、攻撃側の攻撃は無効となる。

〈武道：空手〉

琉球から伝来した武道。当初は唐手とも言った。普及面では柔道に遅れをとったが、実戦での強さには定評があった。

■〈こぶし／パンチ〉〈キック〉〈頭突き〉によるダメージが2倍（2D3＋db／2D6＋db／2D4＋db）になる。

■【特殊攻撃：鉄拳】

全身を凶器とする。技能が60%以上のときに使用可能。〈空手〉に成功したときの素手攻撃はすべて武器攻撃として扱い、通常の素手技能や武器技能で受け流すことはできない。〈武道〉による受け流しのみ可能（もちろん回避はできる）。

また、敵のあらゆる近接武器攻撃を、〈空手〉により素手で受け流しできる。ただし、敵からの素手、〈ナイフ〉、〈小さい棍棒〉の攻撃は受け流しで無効化できるが、それ以外の武器の場合、受け流しに成功してもダメージの1／2（端数切り上げ）を受ける。動物や神話怪物による攻撃は、空手でも受け流しできない。火器など飛び道具も不可。

〈武道：相撲〉

古くから伝わる神事とあいまった格闘技。大相撲や学生相撲はもちろん、庶民にとり最も身近な格闘技として、町や村でもしばしば相撲大会が開かれた。

■〈組みつき〉、〈頭突き〉によるダメージは2倍（2D6＋db／2D4＋db）になる。

■【特殊攻撃：ぶちかまし】

対象に強烈な体当たり（頭突き）を行なう。技能が60%以上のときに使用可能。

〈頭突き〉と〈相撲〉ロールに同時に成功すると、対象にダメージ1D4＋dbを与え、さらに対象を後方に3mノックバックさせる。ノックバックされた対象は、[DEX×5]ロールに失敗するとその場に倒れ、さらに[CON×5]ロールに失敗するとノックアウトされる。対象がノックバックされた後方3m以内に固い壁や家具などがあった場合は、たたきつけられてさらに＋1D4のダメージを負う。ノックバックの結果、高い場所から落ちた場合は、さらに落下のダメージが加わる。

対象が人間サイズ以下の生物（SIZ 18以下）でないとノックバックは発生しない。

〈武道：拳闘〉

ボクシング。明治から存在は知られていたが、1921年に目黒で日本拳闘倶楽部が発足したのを契機に、またたく間に全国の大学に拳闘部が普及。1928年以降はオリンピックにも選手を送り込んでいる。

■〈こぶし／パンチ〉によるダメージを2倍（2D3＋db）にする。

■【特殊攻撃：フェイント】

技能が60%以上のときに使用可能。敵にすばやく2回のパンチを繰り出す。1回目の攻撃は必ず外れるが、敵はつられて自動的に受け流しをしてしまう（敵がすでに受け流しをしている場合には1回目の攻撃そのものが消失する）。続く2回目の攻撃は、敵に受け流しをされることなく行なえる。ただし、フェイントを行なったラウンドには、こちらは受け流しを一切できない。

〈武道：朝鮮武術〉

現代のテコンドーの原型となったテッキョンなどの諸流派。イメージ的には「足で行なうボクシング」。

■〈キック〉によるダメージを2倍（2D6＋db）にする。

■【特殊攻撃：フェイント】

技能が60%以上のときに使用可能。効果は拳闘と同じで、パンチがキックに変わる。

〈武道：中国武術〉

無数にある中国武術の総称。

上記、武道の中から1つ選択し、それと同じ効果を持つものとする。あるいはキーパーが独自に創作してもよい。

Other Skill

その他の新技能・変更された技能

新技能

運転（自転車）（20%）

自転車を乗りこなす技能。自動二輪車（バイク）もこの技能で判定する。

当時の日本は工業力が低く、自動車やバイクは国産化ができず、ほとんど普及していなかった。代わりに庶民の足となっていたのが自転車であった。とはいえ自転車も50～200円（現在の20～80万円）と現代のバイク並みの価格だった。それとは別に自転車の所持登録料が毎年7～8円も必要であり、個人の所有物というよりも、商店や裕福な家に一台という感覚であった。

基本的にすべてのPCは（たとえ1ポイントも配分してなくても）ロールなしで自転車を乗り回すことができる。むろん、あえて「自転車に乗れない」設定にするのも自由である。

何かと競争するときや、曲乗り、危険な場所での運転をする場合のみ、無事に運転に成功したかどうかを決めるためにロールする。

存在しない技能

コンピューター

電子工学

当時、これらの技術はまだ理論研究の段階にあり、実用化にはほど遠かった。もちろん一般には概念すら普及していない。

マーシャルアーツ

“クトゥルフと帝国”では使用しない。代わりに〈武道〉が導入される。詳細は上記項目を参照のこと。

技能に関する注意点

当時の日本で高等教育を受けることができ、さまざまな体系的な科学知識に触れることができたのは、ごく一部の人だけであった。大多数の人は、いまだに前時代的な迷信と民間伝承の世界に生きていたのである。

これを反映させるために、医学、化学、考古学、人類学、精神分析、生物学、地質学、天文学、博物学、物理学、法律、ほかの言語、薬学、歴史……の技能値については、探索者の創造時の修得に対して制限をつける。

EDUが12以下の探索者は、キャラクター作成時にこれらの技能を50%以上にすることはできない。EDUが13以上の探索者は、大学もしくはそれに相当する研究機関にいたことがある、あるいは父親など研究者に親しい知己がいた（という設定をもつ）場合に限り、これらを50%以上にできる。

ただし、いかなる探索者も経験と学習によって99%まで成長させることは可能である。

また、外国人の探索者については、ほかの言語に関する制限はないものとする。

基本成功率を変更した技能

電気修理（5%）

当時の日本は全体的に工業力が低く、欧米に比べて電気製品もあまり普及しておらず、一般の電気に関する知識は立ち遅れていた。このため基本値は低いものとする。

Notes for Parry
受け流しに関するノート

■探索者は基本的に1ラウンドの間に、攻撃を1回と受け流しを1回行なうことができる。

■素手の攻撃は、お互いに受け流し合うことができる。ただし、〈組みつき〉〈頭突き〉は例外。

■基本的に素手攻撃技能では素手攻撃しか受け流すことはできない（〈組みつき〉は〈組みつき〉でのみ受け流すことができる）。

素手攻撃技能では近接戦武器の攻撃を受け流すことはできない（例外：〈組みつき〉）。

〈武道〉技能は、素手攻撃に加え、ナイフおよび小さい棍棒による攻撃を受け流すことができる。これは、リーチの短い武器の使い手に対し、攻撃しようとする腕を素手で制したり、足さばきで攻撃をよけたりすることを表している。

武道による攻撃（特殊攻撃を含む）も、普通の素手攻撃と同様、素手攻撃技能で受け流しが可能である。

■〈組みつき〉による受け流し：〈組みつき〉の説明（“クトゥルフ神話TRPG”77ページ）を参照のこと。

■　近接戦武器で受け流しされてしまう近接戦武器：刃が付いた武器、とがった武器、貫通できる武器は近接戦武器で受け流しをされてしまう可能性がある。それ以外の武器（火かき棒などの鈍器）や素手攻撃を近接戦武器で受け流すことはできない。

■近接戦武器攻撃に対する受け流しに使用できる近接戦武器：クロスガードのついていないナイフを除くたいていの刀剣は、特別な記述がないかぎり、同じラウンドに攻撃と受け流しの両方に使用できる。

ライフル、ショットガンを受け流しに使用することはできるが、同じラウンドに攻撃はできない。

■動物・超自然の存在による攻撃の受け流し：それらが〈キック〉などの素手戦闘技能（例えば〈触手〉は素手戦闘技能ではない）や、人間が使用できる近接戦武器で攻撃してこないかぎり、基本的にできない。

ルールの明確化

ライフル、ショットガンでの受け流し

刀剣は受け流しに使用されるたびに耐久力が減少していく。しかしライフル、ショットガンは耐久力が減少することなく受け流しに使用できる。ただし耐久力を超える一撃を与えられた場合、そのライフル、ショットガンはもはや射撃できなくなる。

〈組みつき〉と受け流し

“クトゥルフ神話TRPG”77ページ〈組みつき〉の説明で「対象による〈組みつき〉あるいはそのほかの攻撃によって、受け流しされてしまうこともある」となっているが、〈組みつき〉を受け流しできるのは〈組みつき〉だけである。

ただし、キーパーの裁量で、成功した〈組みつき〉に対し、近接戦武器を持っているキャラクターが対抗できることにしてかまわない。例えばナイフを持っていれば、〈ナイフ〉ロールに成功することで〈組みつき〉を無効にするなどである。この場合ナイフはダメージを与えないだろう。

キーパーの裁量

キーパーはゲームの進行に責任と権限を持つものである。ゲームの進行に必要と判断したなら、本来受け流しできない攻撃を受け流せることにしたり、戦闘において応急の物体を受け流しに使用することを認めたり、受け流しに使用したライフルが破壊されることにしてもかまわない。

運転（自動車）（1%）

自動車にせよ飛行機にせよ、日本ではまだ一部の特権階級だけにしか触れることのできないものであった。このため、基本値は1%とする。

修得に注意を要する技能

拳銃（20%）

ポイントを割り振っていない場合、引き金をひいて攻撃することはできるが、安全装置の解除や弾薬装填などの操作はできないものとする。

選択ルール：〈回避〉

もしプレイヤーが“クトゥルフ神話TRPG”に熟練しているとキーパーが判断した場合は、職業技能で指定されている場合を除き、〈回避〉技能には“個人的な興味”による技能ポイント（INT×10）を配分できないことにしてもよい。これにより、ひ弱な探索者が軽快に敵の攻撃をかわしまくるという非現実的な展開はなくなり、ホラーゲームとしてのスリリングさは大幅に増す。ただし、探索者が生き残るための難易度も高くなるので注意が必要である。

Weapons Table 武器の表

	基本命中率あるいは初期の技能ポイント	ダメージ	基本射程	1ラウンドの攻撃回数	装弾数	耐久力	価格（円）	故障ナンバー
近接戦武器								
〈フェンシング〉								
フェンシング・フォイル*（とがらせたもの）	20	1D6＋1＋db	タッチ	1	—	10	20	—
レイピア／重いエペー*	10	1D6＋1＋db	タッチ	1	—	15	60	—
〈サーベル〉								
騎兵用サーベル	15	1D8＋1＋db	タッチ	1	—	20	90	—
ショート・ソード*	15	1D6	タッチ	1	—	20	70	—
ロング・ソード*	20	1D8	タッチ	1	—	20	100	—
〈ナイフ〉								
短刀	25	1D4＋db	タッチ	1	—	9	5	—
ファイティング・ナイフ*（ダークなど）	25	1D4＋2＋db	タッチ	1	—	15	10	—
肉切り包丁*	25	1D6＋db	タッチ	1	—	12	6	—
小型ナイフ*（飛び出しナイフなど）	25	1D4＋db	タッチ	1	—	9	6	—
〈杖〉								
大きい棍棒／野球のバット／火かき棒	25	1D8＋db	タッチ	1	—	20	5	—
小さい棍棒／警棒	25	1D6＋db	タッチ	1	—	15	5	—
仕込み杖*	20	1D6＋db	タッチ	1	—	10	40	—
〈銃剣〉								
槍*	15	1D10＋db	タッチ	1	—	15	120	—
銃剣*	10	1D6＋db	タッチ	1	—	12	8	—
〈日本刀〉								
日本刀	15	1D10＋db	タッチ	1	—	20	140	—
脇差	15	1D6＋1＋db	タッチ	1	—	15	50	—
竹刀	15	スタン＋db	タッチ	1	—	2	2	—
〈青竜刀〉								
柳葉刀	10	1D8＋db	タッチ	1	—	20	60	—
青竜大刀	5	2D6＋db	タッチ	1	—	30	180	—
〈節棍〉								
双節棍	10	1D8＋db	タッチ	1	—	20	40	—
三節棍	5	1D10＋db	タッチ	1	—	25	80	—
以下個別に技能を習得								
薙刀	15	1D8＋db	タッチ	1	—	15	100	—
太刀	5	2D8＋db	タッチ	1	—	30	150	—
鎖鎌	5	1D6または〈巻きつき〉	3m	1	—	4	50	—
木斧	20	1D8＋2＋db	タッチ	1	—	15	10	—
手斧／小鎌	20	1D6＋1＋db	タッチ	1	—	12	6	—
ブラックジャック	25	1D8＋db	タッチ	1	—	4	4	—
絞殺ひも	15	首締め**	タッチ	1	—	1	1	—
ムチ	5	1D3または〈巻きつき〉	3m	1	—	4	10	—
燃えているたいまつ	10＋衣服の火%	1D6	タッチ	1	—	15	0.1	—
電気の通じた導線、110ボルト	〈電気修理〉	1D8＋スタン	タッチ	1	—	6、ヒューズ	—	—
飛び道具（個別に技能を習得）								
弓（弓道）*	10	1D6＋1	90m	1	—	4	100	—
手裏剣	25	1D3	20m	2	—	2	5	—
投石	〈投擲〉	1D2	20m	2	—	—	—	—

◆表の注◆

＋db——プラス・ダメージ・ボーナスの意。各人によって値が違う

首を締める——この可能性については〈組みつき〉のルールを参照

〈巻きつき〉——106ページ参照

スタン——受け流しはできるが、そのほかのアクションは1ラウンドあるいは1D6ラウンドの間、あるいはキーパーが指定する期間の間できない。一時的に目が見えなくなるのを防ぐためには[POW×1]に成功しなければならない。

1/2、1/3——正確に射撃できるのは2ラウンドに1回あるいは3ラウンドに1回である。

1または2——同じラウンドで1つの銃身からでも両方の銃身からでも射撃できる。

*——この武器（あるいは武器の種類）は貫通ができる。

**——耐久力の喪失あるいは死を決めるためには、ルールブックの“溺れ、窒息”のルールを適用する。

NA——手に入らない。

故障ナンバー——攻撃のロールの結果がその武器の故障ナンバー以上だった場合、その攻撃は命中しなかっただけでなく、弾丸が発射されなかったということである。リボルバーあるいは中折れ式の拳銃あるいはボルト・アクションのライフルだった場合には、単にそのラウンドが無駄だったというだけで済むが、そのほかの火器の場合には、ジャミング（弾詰まり）を起こしたということになる。ジャミングを修理するには、1D6戦闘ラウンドの時間と〈機械修理〉のロールあるいは適切な火器の技能ロール（例えば〈ライフル〉ロールでライフルのジャミングを直すことができる）に成功することが必要である。ジャミングを直す試みは、成功するまで、あるいは〈機械修理〉のロールで96～00を出して銃を壊してしまうまで、何度でも試みることができる。

ショットガン・ソリッド・スラッグ——10ゲージ[1D10＋8]、12ゲージ[1D10＋6]、16ゲージ[1D10＋5]、20ゲージ[1D10＋4]；基本射程　50ヤード、スラッグは貫通ができる。

2m、3mなど——ダメージ欄に示された距離は爆発のダメージ半径をmで表したもの。この半径を超えた地域のダメージは、ダメージ半径ごとに1D6ポイントずつ減少していく。

	基本命中率あるいは初期の技能ポイント	ダメージ	基本射程	1ラウンドの攻撃回数	装弾数	耐久力	価格（円）	故障ナンバー
〈拳銃〉*								
フリントロック式拳銃	20	1D6＋1	10m	1/4	1	8	90	95
22口径ショート・オートマチック	20	1D6	10m	3	6	6	50	00
25口径デリンジャー（単銃身）	20	1D6	3m	1	1	5	25	00
32口径（7.65mm）リボルバー	20	1D8	15m	3	6	10	30	00
32口径（7.65mm）オートマチック	20	1D8	15m	3	8	8	40	99
38口径（9mm）リボルバー	20	1D10	15m	2	6	10	50	00
二十六年式拳銃（9mm）リボルバー	20	1D10	15m	2	6	10	22	00
桑原製軽便拳銃（7.65mm）	20	1D8	15m	3	6	10	15	00
十四年式自動拳銃（8mm）	20	1D8	15m	3	8	8	40	99
南部式小型自動拳銃（7mm）	20	1D6	10m	3	7	6	32	99
モーゼル・ミリタリー（7.63mm）	20	1D8	15m	3	10	8	100	99
38口径オートマチック	20	1D10	15m	2	6	8	90	99
ルガーP08	20	1D10	20m	2	8	9	150	99
45口径リボルバー	20	1D10＋2	15m	1	6	10	90	00
45口径オートマチック	20	1D10＋2	15m	1	7	8	120	00
〈火縄銃〉*								
火縄銃	15	2D6	60m	1/5	1	12	15	95
〈ライフル〉*								
ライフルマスケット	25	1D10＋4	60m	1/4	1	12	10	95
十三年式村田銃	25	1D8＋1D6＋3	80m	1/3	1	12	10	00
三八式歩兵銃	25	2D6＋3	110m	1/2	5	12	NA	00
〈ショットガン〉*								
20ゲージ・ショットガン（二連式）	30	2D6/1D6/1D3	10/20/50m	1または2	2	12	120	00
16ゲージ・ショットガン（二連式）	30	2D6＋2/1D6＋1/1D4	10/20/50m	1または2	2	12	160	00
12ゲージ・ショットガン（二連式）	30	4D6/2D6/1D6	10/20/50m	1または2	2	12	160	00
〈サブマシンガン〉*								
べ式機関短銃（9mm）	15	1D10	20m	1または連射	20/32	8	NA	97
トンプソン	15	1D10＋2	20m	1または連射	20／30／50	8	NA	96
〈マシンガン〉*								
十一年式軽機関銃（6.5mm）	15	2D6＋3	150m	連射	30	12	NA	95
三年式重機関銃（6.5mm）	15	2D6＋3	150m	連射	30	12	NA	95
爆発物、重火器、その他								
火炎瓶	〈投擲〉	2D6＋燃えるために〈幸運〉	投擲	1/2	使い捨て	1		95
信号ピストル	25	1D10＋火による1D3	10m	1/2	1	11	NA	00
十年式擲弾筒	1	4D6/4m	100m	2	個別	8	NA	99
八九式重擲弾筒	1	4D6/4m	300m	2	個別	10	NA	99
ダイナマイト	〈投擲〉	5D6/2m	投擲	1/2	使い捨て	1	4	99
信管	〈電気修理〉	2D6/1m	NA	NA	使い捨て	3	40（1箱）	00
パイプ爆弾	〈電気修理〉	D6/3m	その場所	使い捨て	使い捨て	3	NA	95
手榴弾	〈投擲〉	4D6/4m	投擲	1/2	使い捨て	8	NA	99
81mm迫撃砲	1	6D6/6m	500m	2	個別	10	NA	00
75mm野砲	1	10D6/2m	500m	1/2	個別	40	NA	99
艦砲（5インチ）	1	12D6/4m	3,000m	2	個別	50	NA	98
地雷	〈隠す〉＋〈幸運〉ロール	4D6/5m	その場所	その場所	使い捨て	9	NA	99
火炎放射器	5	2D6＋ショック	25m	1	最低10	6	NA	93
ジャングル狩猟用の弓	1	1D6＋db	30m	1	1	6		90

探索者のバックグラウンド

Background

数値を決定するだけでは、探索者として完成したとはいえない。その探索者がいかなる人生を歩んできたのか、数値データを元に探索者の背景をいろいろ想像することから、より深みのあるロールプレイが生まれてくる。

名前

探索者の名前は自由に決めてよい。大正～昭和初期と現在では、日本人の名前はそう極端には変化していない。

あえて1920年代風の名前にこだわりたい人は、以下を参照にされたい。

1920年代風の名前

男性の名前：男性の名前は、明治・大正から現在にいたるまで、さほど大きく変化していない。

強いて挙げるなら、当時は意外に3音の名前が多かったこと（現代は4音が圧倒的に多い）、「トシオ」などのように止め字に「オ」が多いこと、家父長制の影響を受けた名前が多かったこと、などだろう。

家父長制の影響というのは、例えば「宗一郎」「孝太郎」のように、長男であるかどうかを名前で表したものである。次男以降の名前にも「三平」「陽二郎」のように、生まれた順を表す数字を使うことがよくあった。子だくさんの家では、「もう子供は生まれなくていい」という意味から、「留吉」などとすることもあった。

また、「寅男」のように生まれた年の干支にあやかったり、帝国主義的なご時世から「忠」や「孝」といった愛国精神にちなんだ文字や、「武」「猛」「勇」といった文字を使うこともよくあった。

大正時代には元号から「正」の字を使うことも流行するが、探索者の大半は明治生まれ（1923年時点で大正生まれは11歳以下）なので、1930年代以降を舞台にしたキャンペーンを始めるのでなければ無関係だろう。

女性の名前：明治・大正の女子名は、現代とはかなり違うものだった。「ウメ」、「ハル」といった、2音からなる名前がほとんどだったのである。時代劇でよくあるように、上に敬称としての「お」をつけたときに据わりの良い名前が、呼びやすくて良い名前とされた。

これが次第に、2音名の後ろに「～子」、「～代」「～恵」「～美」などをつける、現代的な3音名へと変化していった。特に「～子」は大流行し、昭和初期には都市部ではごくありふれた名前となる。その一方で、地方に行けば2音名もまだ多かった。

名前の傾向としては、「ツル」、「クマ」、「ヨネ」、「ユキ」といった動植物や自然現象にちなんだ名前や、「チヨ」、「シノブ」といった和歌や古典に由来する名前が好まれた。

このほか、「ゐ（い）」、「ゑ（え）」、「テフ（ちょう）」といった旧仮名使いの名前も、現代では見られない傾向だろう。

年齢

年齢は、基本的に自由に決めてよいが、探索者のEDUにより、ある程度の制約を受ける。詳しくは“探索者の創造”（92ページ）を参照のこと。

あまりにも若すぎる探索者は、キーパーの判断で収入・預金にペナルティをつけてもよい（その職業につくために勉強・修行中の身であると考える）。

なお、名前の項でも触れたが、探索者の大半（1923年時点で11歳以上56歳以下）は明治生まれである。57歳以上の探索者は江戸時代生まれとなるので、背景設定には考慮が必要かも知れない（黒船来航や江戸開城を目撃した可能性がある）。

性別

性別は、プレイヤーが自由に決めてよい。特にルール上の制限はないが、“ガイダンス”（90ページ）の章も参照のこと。

職業によっては、当時女性がつくことがありえない場合もある（学生、政治家など）。詳しくは職業の解説を参照のこと。

学校・学位

これも自由に決めてよい。当時実在した学校を自分で調べて、その中から選んでもいいし、架空の学校を作ってもよい。ただし、探索者の最終学歴は、EDUの影響を受けるので、注意すること。もちろん、あえて学歴詐称や、留年・浪人している探索者にしてもよい。ちなみに日本には飛び級制度はなかったようだ。

出身地

ほとんどの探索者は、日本人となる。本土はもちろん、朝鮮半島や、台湾・満州・樺太・南洋諸島といった植民地、中国大陸などにおける日本人社会の出身であることにしてもよい。詳細は自由に決められる。

もちろん、日本人以外の民族・国民にしてもよい。その場合、〈母国語〉を日本語にする（日本人社会の中で生まれ育った）か、あるいは完全な異文化の中で育ち、最近になって日本にやってきたか、どちらかをを決める必要がある。

異文化に育った場合は、〈母国語〉のほかに必ず〈日本語〉技能にポイントを配分すること。25%以上持っていれば、カタコトながら日常会話には困らない（会話のたびにいちいちロールの必要はない）。

傷痕・精神障害

探索者が生まれながらにして何らかの障害を持っている設定にしたい場合、ここに記入してよい。むろん、わざわざそうした設定にしなくとも、探索者はプレイを通じていやというほどひどい目に遭わされる可能性が高いわけであるが。

職業・技能

職業や技能は、探索者の過去の経歴を表している。自由技能をとるときにも、「この探索者は、シベリア出兵で兵役についていたから、ライフル技能を持っている」など、

いろいろ理由を考えると、プレイに深みが増すだろう。

“クトゥルフと帝国”では、新たな技能がいくつか加わり、また既存の技能の解釈がいくつか変更されている（106ページ参照）。

収入・預金

当時の1円は、現代のレートに換算すると、およそ4,000円に相当する。ただし、これはあくまで大まかな目安にすぎない。例えば、自然食品は現在の相場とあまり変わらないが、工業製品や輸入に頼っている物は現代の感覚でみるとかなり高額である。

補助貨幣としては「銭」「厘」がある。1円＝100銭＝1,000厘である。

現代の基準で考えると、データに表示されているキャラクターの収入や預金が少ないと感じるかも知れない。実際、20年代当時、物価に対して賃金は安かったのである。

1925年の場合で比較してみると、公務員の初任給は70円（約28万円）と、現代よりむしろいいくらいである。だが、民間企業ではせいぜい40～50円（約16万円～20万円）くらいだった。女性事務員の賃金は、男性の半分が普通であった。工員の賃金は、最も安い紡績工（ほとんどが女性）が日当93銭7厘（約4,000円）、最も待遇のいい造船工が2円43銭4厘（約1万円）。大工や左官などの専門技術をもった職人でさえ2円92銭（約1万2千円）となっている。生活費は平民の場合で1人あたり月平均13.5円（約5万7千円）。これには家賃は含まれていない。家族の多い家は、その分もっとかかったろう。中流以下の人々にとって、貯金を残すのも一苦労だったのである。

“職業”に提示した収入・預金額は、当時の平均的な金額を表している。預金は、普段の生活費（家賃、衣服代、家でとる食事費、都内での電車賃など）を差し引いた金額であり、これらを預金から消費する必要はない。

探索者がゲーム内で1年以上にわたるキャンペーンに参加している場合、1年が経過した時点で預金を再度ロールし、その1／10（切り捨て）を現在の手持ち現金に加えることができる。

武器・装備

当時も武器は政府により厳しく統制されていた。

刀剣に関しては、1876年（明治9年）の廃刀令以来、軍人・警察官以外が日常的に持ち歩くことは禁止されていた。

しかし、廃刀令は社会身分の規定にすぎず、民間の武装をすべて解除させることは予算的にも不可能だった。江戸時代以前からの刀槍や鎧、火縄銃の類は、いまだに百万点以上が「美術品」として民間の所蔵となっていた。庶民の武器として大量に流通していた脇差や小刀も含めると、かなりの数の刀剣が世の中に存在していたことになる。探索者は、旧家の土蔵や、古道具屋の棚の奥、資産家の邸宅の床の間などで、たやすく刀剣や甲冑を手にすることができるだろう。

火器類は、現在の銃刀法にあたる銃砲火薬類取締法（明治43年施行）があったのだが、拳銃や猟銃の所持については許可制で認められていた。要するに、勝手に銃を持つことは当然違法なのだが、20歳以上で、きちんと正規の使用訓練を受けて所持証明書をもらっていれば、護身用ないし猟銃用として火器を所持していてもよかったのである。当時は徴兵制もあり、軍隊生活の間に火器の所持資格をとって帰ることも少なくなかった。また、資産家の父親が息子の成人式に拳銃をプレゼントしたというような逸話も多い。スポーツや生活のための猟に使うため、ライフルやショットガンを持つ者もたくさんいた。

とはいえ、持つことと射つことはまったく別であり、例えば人けのない山中ならともかく、街中で発砲したような場合、被害があってもなくても警察に逮捕・尋問されることは間違いないだろう。あるいは、近所で発砲事件などがあれば、警察は銃所持者の自宅に真っ先に事情聴取にやってくることになる。

また、日本では火薬のほとんどを輸入に頼っていたため、弾丸が非常に手に入りにくく、銃はあっても弾丸がないということがよくあった。これを反映させるために、探索者はシナリオの開始時には常に弾倉に入るだけの弾丸と、それと同数の予備弾丸しか所持しておらず、それ以上の弾丸は基本的に持っていない（手に入らない）ものとする。

探索者は、“武器の表”で値段がついているものの中から好きなものを購入して良いが、護身用・猟銃用、あるいは職業上の必要、父の形見などの所持理由を考えておいた方が、よりプレイに深みが増すだろう。

補足的なバックグラウンド

探索者のバックグラウンドを決めるにあたり、本書だけでなく、同時代を扱った映像作品や小説、漫画などを2、3あたっておいた方が、イメージが浮かびやすいだろう。“ガイダンス”で挙げたことも、もう一度読み返してみると新たな発見があるかも知れない。

基本ルールにも明記されているが、探索者のバックグラウンドは、何も目を見張るような特別にドラマティックなものである必要はまったくない。“クトゥルフ神話TRPG”の基本は、何の変哲もない一般人が、宇宙的な狂気の世界に触れてしまう恐怖にある。要するに、当時の普通の帝都市民を創造すればよいのである。実在の人物をモデルにしてもいいし、自分の祖父や祖母の若かりしころをイメージしてもいい。

その上で、ほんの少しだけ特徴をプラスすればよい。性格的に目立つ部分や、人相風体、過去の経歴によるトラウマ、現在の職業に就く前にやっていたこと、先祖の業績、ちょっと変わった趣味、などなど。

歴史上の事件（戦争や猟奇事件）にからめた過去を持っていたり、歴史上の有名人の遠縁であるといった設定もいいだろう。ただし、それをプレイ中に有利なように役立てようとするのは少し無粋かも知れない。もちろんキーパーの判断次第だが。

なにげなく選択した技能も、なぜそれを修得するにいたったのかを考えることで、つじつまの合う、うまい設定を思いつくかも知れない。

すぐに思いつかなければ、もちろん最初はバックグラウンドは空欄でもかまわない。プレイを通じて思いついた設定を、キーパーの許可を得て書き足していけばいいのだ。あるいはキーパーの方から、探索者本人（そして担当するプレイヤー）も知らなかった思いがけない出生の秘密などを提示しても、おもしろいかも知れない。「記憶にはまったくないが、実は幼いころに海に近い田舎町に住んでいたことがあって……」などというのは、いかにもラヴクラフト的な展開である。

Suggestions for Keepers
キーパーの心得

“クトゥルフ神話TRPG”、そして“クトゥルフと帝国”のキーパーを務めるうえでの注意を少々。

“クトゥルフ神話TRPG”は、ほかのゲームと比べて難しいゲームだといわれる。これは、ルールの構成が全体的にキーパーとプレイヤーの裁量に任されている点が多く、また時代背景に関して両者にある程度の理解が要求されるせいだろう。

実際には、慣れればむしろ扱いやすいゲームなのだが、その慣れるまでに多少の手間がかかるのもまた事実である。

とくにキーパーは、どのようなシナリオを作成し、いかにセッションを行なえばいいのか、本書を通読しても、すぐにはピンとこないかも知れない。以下にそのヒントを挙げてみよう。

シナリオに時代性を散りばめる

せっかく20年代日本という魅力的な舞台でプレイするのだから、時代性をにおわせるものを何か小道具に盛り込みたい。これは当然の欲求である。そういう小道具がなければ極端な話、シナリオの舞台は現代でもアメリカでも、どこでもかまわないことになってしまう。

まずは本書にも掲載されている年表を広げてみよう。もしそこに興味を引いた事件があれば、それに絡めたシナリオを作ってみるとよい。

例えば、シベリア出兵の数年前には、ツングースカで謎の大爆発が起きている。出征した帰還兵は現地で何か不可解な体験をしたかも知れない。その兵士たちにくっついて、忌まわしき何かがひそかに帝都に上陸を果たしていたとしたら？　先ごろ帝都で頻発する浮浪者の失踪事件とのつながりは？　……など、どんどん妄想をふくらませることができる。

また、当時は世界大戦で国を失った王家が日本に亡命してきたり、中国やインドの革命家が帝都近辺に潜伏したりということも実際にあった。世界各地から怪しげな宝物や書物が日本に流れ込んできてもおかしくはない。誰もが知るような歴史上の人物が登場するシナリオも、本作ならではの楽しみ方だ。

もう少し地味な展開がお好みなら、帝都の地下鉄工事で掘り当ててしまった「何か」であるとか、開始したばかりのラジオ放送の電波に乗ってときおり不可解なメッセージが聞こえるとか、震災で焼けてしまった病院跡に幽霊が出るという噂があるとか、女学生が遊びでやったコックリさんで実はとんでもないものが召喚されてしまったとか、そういった都市伝説的なセンから攻めてみるのも面白いだろう。髪が伸びるので有名なお菊人形もこの時代の話であるし、東北で柳田國男が座敷童の調査をしたのもこのころだ。昔からの伝統的な怪談をベースにしてもいいかも知れない。

また、ガラッと趣向を変えて、帝都遊覧飛行とか飛行船来日、ビタミンの発見競争といった、科学的なトピックスにからませたシナリオもいいだろう。

こうした時代性を踏まえたシナリオソースに、人情話や痴情のもつれ、親兄弟の相剋、血縁の秘密、復讐劇といったドロドロした話をからませれば、きわめて日本的な怪奇譚に仕上がる。

もう1つ、ラヴクラフト的なシナリオで欠かせないのが、「過去に起こった忌まわしき事件」と「その経過を綴った、やや神経質な日記」である。人知れず繰り返された邪悪な実験と儀式。それらはいったんは闇に葬られたが、その負の遺産を引き継いで野望を達成しようとする者や、不完全な儀式によって生まれた（あるいは召喚された）何者かが、いまも帝都のどこかでうごめいているのである。それは下水道の奥かも知れないし、谷中墓地の棲みかも知れないし、震災で倒壊しかけた廃ビルの地下かも知れない。

ラヴクラフト的な人種差別の感覚は、現代に生きるわれわれにはピンとこない部分もある。だが、20年代の日本人にとってみれば、急速に変わりゆく生活や風景、入代わり立ち代わり帝都にやってくる言葉の通じない外国人、危険な共産主義者と、さらに危険な特高警察な

ど、「隣人への不信と恐怖」の感覚は色濃かった。こうした不安は、ラヴクラフト的な感覚とも共鳴しあう部分が大きい。

このような不安的要素をもうまくシナリオに散りばめて融合させれば、20年代日本を舞台にした極上のクトゥルフ・シナリオが完成するだろう。

当時の風景を活写する

キーパーは折に触れ当時の独自の風景についてプレイヤーに説明するべきだろう。

例えば、当時はあまり高い建物はなかった。5～6階建のビルやデパートがせいぜいで、少し高いところに登ると東京全体がすっかり見渡せた。帝都の空は、ぽかんと広かったのである。晴れた日には東京のどこからでも富士山が見えたし、風の強い日には港の汽笛が新宿あたりまで聞こえた。山手線の西側には原野と森と水田が広がり、西新宿あたりまでキツネが出た。

柳の木の植えられた大通りには市電が行き交い、パナマ帽にステッキの洋装の紳士がふんぞりかえって歩き、和服の女性が風呂敷包みをかかえてついていった。そのそばを自転車の女学生が追い越して行く。

風景が現代と大きく違う点の一つは軍隊だ。軍人が軍服のままサーベルをつるして大手を振って繁華街を歩いていたり、大通りを千人もの連隊が行進したり、軍艦が横須賀港に公然と入港している。

もう一つの違いは、割りと大きな道でもほとんど舗装されておらず、自動車やバイクをあまり見かけないことだ。業務用のトラックやタクシーは少し走っているが、自家用車は見るのもまれだ。そして時折、人力車や馬車、リヤカーが通り過ぎる。

それと江戸情緒。古い木造の建物は震災ですっかり消えてしまったけれども、人々の習慣の中には江戸の記憶が残っていた。震災後、洋装はかなり普及したけれども、女性の大半はまだ和服だった。芸者衆が談笑しながら道をよぎっていったりもする。

20年代の魅力は、江戸以前の古き良き日本の原風景があちこちに残りつつも、舶来の新文化がどっと流れ込み、そこに帝国主義の気運が加わって、すべてが混沌としている、ある種のいかがわしさにある。浪漫と退廃、いわゆるエログロ・ナンセンスの時代である。

キーパーがこうした風景描写を、プレイの合間に邪魔にならない範囲でところどころに散りばめることで、当時の雰囲気がグッと増すだろう。

当時あったもの、なかったもの

1920～1930年代には、現代に住むわれわれの生活につながるものは、たいてい出そろっていた。なかったのはコンピューターと携帯電話、各種家電機器くらいである。

家電は部分的にあるにはあったが、とても一般家庭にまでは普及していなかった。とはいえ、このことは時代性のフレーバーにはなるが、探索の利便性にはあまり関係がないだろう。

むしろキーパーは、探索者の移動・通信手段について常に考慮しておく必要がある。都内の主要な場所になら、電車か地下鉄、タクシーで移動できる。人力車もいまだ健在だ。都心を離れた場所に行くとなると、何らかの方法で足を確保しなくてはならない。鉄道や船が一般的だが、今より遥かに時間もかかり、料金もばかにならない。切符の手配にも時間がかかる。昔は何事にも不便だったのである。

都内各駅や繁華街、カフェーなどの飲食店には公衆電話があったが、それ以外の場所にはないことも多かった。探索者はあらかじめ時間と場所を決めて、定期的におちあって情報交換することにしておいた方が便利だろう。

情報の集め方、出し方

当時コンピューターは存在しない。インターネット検索ができない以上、必要な情報は自分の足で集めるしかないだろう。

情報収集の手段としては、何といっても新聞である。公立図書館に行けば、過去の新聞のバックナンバーが置いてあるし、ほかのさまざまな参考資料もある。

また、意外に使えるのが紳士録である。紳士録には、その都市に住む主要な会社の役員や、大学教授、校長先生、病院長、弁護士といった名誉職にある人の名前や連絡先が記載されている。もっとも、記載情報と最新の情報には若干のズレがあるかも知れない。

大学の図書室では、専門的な分野に関する資料が手に入るだろう。中には一般公開されてない貴重な資料もあるかも知れない。また大学の研究室では、専門家による見解を聞けるだろう。時間はかかるだろうが、科学的な解析や、翻訳作業などを、有償で依頼することもできる。いずれにせよ、大学の関係者でないと、こうした学内に立ち入っての調査を行なうのは難しいかも知れない。

役所では、不動産の登記書類や裁判記録など、さまざまな公式文書が閲覧できる。ただし、本人ではない第三者が閲覧するには、公式な代理人であることを証明しなくてはならないことも多い。そういう場合は〈法律〉が役に立つだろう。

これらの公的機関は、夕方には利用できなくなるので、時間帯に注意しなければならない。

このほか、警察署や新聞社の資料倉庫も、同業者なら利用できるかも知れない。こういう場所には、過去の事件に関する記録が残されているはずである。

キーパーは、プレイヤーが打つべき手段に詰まっているようならば、こうしたさまざまな機関を利用することで手がかりが見つかる可能性を示してあげるといいだろう。

情報に関して、キーパーがとくに注意しなくてはならないのは、「情報の出し渋り」である。

シナリオを進めるうえで絶対に必要な情報は、必ずどこかで提示してやらないと、当然ながら展開が行き詰ってしまう。「きみが〈図書館〉ロールに失敗したので情報が出なくて、そのせいで解決しなかったんだよ」では、理屈は通っているかも知れないが、プレイヤーとしては納得できないだろう。

重要な情報はロールさせずに無条件で提示するか、ロールに失敗しても別の手順で出す方法を考えておく必要がある。もちろん、探索者があまりにも愚かな行動をとったり、キーパーの誘導を意図的に無視したりするのであれば、相応の報いを与えてやってもいいが。

探索者に動機を持たせる

“クトゥルフと帝国”に限った話ではないが、“クトゥルフ神話TRPG”ではプレイヤーのモチベーションを維持するのに苦労することが多い。何しろ探索者の大半は、プロの冒険者などではない。不幸にも事件に巻き込まれた市井の人なのだ。

そこでセッション冒頭での導入部分が重要になる。キーパーは個別に少し時間をとり、探索者それぞれが今回の事件にどのような経緯でかかわるようになったのか、相談しながら決めて行く必要がある。

私立探偵や記者、古物研究家はさほど苦労せずにすむだろう。彼らは最初から、生業そのものが探索者的である。

探索者の中にスポンサー的人物がいるのなら、彼／彼女が声をかけた専門家、ということにしてもよい。あるいは、探索者自身が事件の第一発見者であったり、すでに事件に巻き込まれているところから始まる、ホットスタート形式にしてもよい。

いずれにせよ、探索者がなぜそこにいるのか、探索者としてこれから何をすればいいのか、そのあたりが曖昧になると、プレイはとたんにダレてくる。キーパーは常にプレイヤーに目的を与えるように心がけ、プレイヤーの方では探索者の立ち位置と行動目標を常に考え、積極的に主張するようにするといいだろう。

プレイヤーのモチベーション

多くの探索者にとり、序盤から中盤までのモチベーションは「好奇心」と「仕事の義務感」または「しがらみ」であるはずだ。仕事として依頼されたり、親しい友人が行方不明になったり、といった動機で事件にかかわり、次第に事件そのものの不可解性に引かれていく。

やがて事件の真相が明らかになるにつれ、好奇心は恐怖へと変わり始め、何とかして「敵」の陰謀を阻止したり、自分や仲間の命を確保しなくてはならないと考え始める。つまり、後半の主たるモチベーションは「生存」となる。

場合によっては、仲間を見捨てて自分だけ助かろうとする者も出るかも知れない。だが、それもまたこのゲームにおいては「あり」だといえよう。

よく“クトゥルフ神話TRPG”のことを、バッドエンドを楽しむゲームだと言う人がいる。これは半分当たっているが、半分間違いである。“クトゥルフ神話TRPG”においても、探索者は事件解決や、自分自身の生存といったハッピーエンドをもとめて行動するのが普通だ。

その上で、このゲームでは人間の力ではどうにもならない瞬間というものが訪れてしまうことが往々にしてある。そうなったら潔くあきらめるしかない、何しろこれはコズミックホラーなのだから、というのが本筋である。「バッドエンドを“も”楽しむゲーム」と言い換えた方が適切かも知れない。決して最初から死んだり発狂したりすることを求めるゲームではないのだ。

探索者は最後の最後まで、自分が人間としてできることはないか、あがこうとするべきである。プレイヤーが、あまりにも早く見切りをつけてしまうと、ほかのプレイヤー(キーパーを含む)は一気に冷めてしまう。キーパーはそのあたりについても、事前にプレイヤーと話し合っておくべきかも知れない。

パーティーの構成

特にシナリオ上の要請がない場合、探索者たちは以前からの親しい知り合い同士ということにするのが手っ取り早いだろう。これにはいくつかの方法がある。

まず、会員制の社交クラブやカフェーを活用する方法。当時、東京や大阪といった大都市にはいくつもこうした店があり、作家や芸術家、学者、政治家の卵たちが食事や飲酒、ビリヤードなどを楽しみつつ、さまざまな会話を楽しむ自由な風潮があった。探索者たちはこうした場を通じて、異なる出身階層でありながら、互いに知り合うことができたわけである。

同潤会アパートを活用する方法もある。同潤会とは、震災後の帝都にたくさん建設されたアパートで、それまで民家の下宿に頼っていた都市生活者にとって、格好の一人暮らしの舞台となった。部屋が近所なので、探索者も顔見知りというわけだ。

三流雑誌の編集部というのも使える設定だ。大正～昭和初期は雑誌の創刊ブームでもあった。怪しげなオカルトページを担当する記者と、コメントを求められるご意見番の大学教授、用心棒代わりに傭われる私立探偵や退役軍人といった組み合わせは、ステレオタイプだが話を転がしやすい。似たようなパターンとして、趣味に走った古道具屋·古書店主と、その常連というのも考えられる。

プレイヤー全員が納得できるならば、華族のご子息が道楽で始めた怪しげな探偵会社と、その傭われスタッフたちといった設定でもかまわない。

もちろん、プレイヤーが熟練しているのなら、探索者たちは以前の面識はまったくなく、シナリオの冒頭で初顔あわせとなる展開でもよい。



SCENARIOS

■第3章■　シナリオ



上野・浅草周辺（1930年）

Asakusa Ryounkaku
浅草十二階

はじめに

このシナリオは“クトゥルフ神話TRPG”（BRP）と“コール オブ クトゥルフd20”（d20）の両方に対応している。シナリオ中の｛ ｝内の記述はd20用の判定方法である。

シナリオに登場するムーン＝ビーストとシャンタク鳥のd20のデータは、BRPのデータを元にd20ルールブック361ページの“簡単な変換法”を参照してキーパーが設定すること。

シナリオの舞台は1923年9月、関東大震災に見舞われたばかりの浅草である。

BRPでは作りたての探索者、d20では1レベルの探索者で4人向けにデザインをされている。探索者は暇な時間の多い、浅草を愛する一般人を作成してもらうと良いだろう。シナリオの設定上、画家などの芸術に関係した探索者は活躍する場が多いはずだ。逆に権力者側の人間や華族などは、このシナリオをプレイするのにあまり適していない。また、探索者同士はシナリオ開始前から友人関係にあるようにしておくこと。

プレイ時間は探索者の作成時間を除いて、4時間程度を想定している。

背景

画家の真田光太郎が外国で手に入れた双眼鏡は、レンのガラスを組み込んだレンの双眼鏡とも言うべき魔法の物品であった。

レンの双眼鏡にはドリームランドにあるムーン＝ビーストの都市をのぞき見る力があり、真田はその退廃的な光景に魅入られてしまった。しかし、レンの双眼鏡をのぞくことは精神に強い負担がかかるため、あまり頻繁には使用することはできない。そのため、真田はその代わりとなる似た光景を探し求め、やがて震災前の浅草にたどり着いた。浅草十二階を中心に発展した浅草独特の街並みは、偶然にもドリームランドの月にあるムーン＝ビーストの都市を彷彿とさせるものだった。

1923年9月1日、真田は不幸にも浅草十二階に登っているときに関東大震災に被災する。

倒壊する浅草十二階の中で命の危機にさらされた真田は、独自に解明していた門の呪文を使用することでドリームランドへと避難する。これまで眺めるだけだったドリームランドに来ることのできた真田だったが、そこは人間が踏み入れてはならない場所だった。彼はすぐにドリームランドのムーン＝ビーストに捕らえられ、彼らの楽しみのために拷問をされ責め殺されることとなる。

ムーン＝ビーストたちはレンの双眼鏡と真田の作った門を使えば、もっとドリームランドに人間の獲物を招き寄せることができると考え、忠実な奴隷であるレンの男を浅草に差し向けたのである。

シナリオは探索者の友人がムーン＝ビーストに誘い込まれ、姿を消したところからスタートする。

そして、不幸にもレンの双眼鏡をのぞいてしまった探索者は、ムーン＝ビーストの陰謀に巻き込まれることとなり、それを阻止するために否応なく探索を開始することになるだろう。

シナリオ導入

このシナリオは関東大震災から15日ほどたったころからスタートする。

ただ、注意すべきなのは、このシナリオは浅草十二階が爆破される9月23日には終了することだ。プレイヤーがシナリオを終えるまでに必要な日数を調整できるように、キーパーは「関東大震災が起きてから数週間が経過して、ようやく復興が始まりつつあるころ」とシナリオ開始日を曖昧なままでスタートさせた方がよいだろう。

関東大震災とは1923年9月1日午前11時58分に関東地方南部を襲った大地震で、死者・行方不明者を10万人以上も出した大災害だ。地震以上に火災による被害も

大きく、20万戸以上の家屋が焼失したといわれている。

震災後ようやく空いた時間のできた探索者たちは、浅草の様子を見に来ている。そこで彼らは再会し、互いの無事を確認することになる。

震災前の浅草は、ありとあらゆる娯楽が集結した日本最大の歓楽街だった。探索者たちは、そんな浅草で活動写真や浅草オペラと呼ばれる大衆歌劇を見た友人同士だ。

震災直後の浅草は完全に焼き尽くされ見る影もない。浅草あたりの地盤は弱く、地震の影響も大きかったのである。

浅草のシンボルだった浅草十二階は8階あたりで倒壊しており、内部は完全に焼け落ちてしまっている。すべてが焼き尽くされ真っ平らになってしまった浅草の町に、無惨な姿ながらひときわ高くそびえ立つ浅草十二階は、もの悲しさと同時に非現実的な印象を受ける風景だ。

やがて日も暮れかけた黄昏時、探索者たちは共通の友人である塚本直吉という男の姿を浅草十二階の近くで見かける。彼は浅草オペラ、活動写真、見せ物小屋といった娯楽が大好きで、以前は三日と空けずに浅草で探索者たちと顔を合わせていたのだが、震災後に会うのはこれが初めてだ。

顔色は悪く、目もうつろで、正常な状態とは思えない。彼はすすで汚れた着物に草履履きという姿で、首には大きな双眼鏡をぶら下げている。探索者たちが声をかけても聞こえていない様子で、彼はふらふらと倒壊した浅草十二階の中へと入っていく。

浅草十二階は外壁の煉瓦はまだ形をとどめているが、いつ倒壊するともしれない危険な状態だ。誰も近寄らないように立て札は立てられているが、柵などはなく誰でも近づくことができる。

探索者があとを追って浅草十二階に入ると、崩れた煉瓦が1階部分を埋め尽くし、木製の階段も焼け落ちているため、入口の中は2間くらいの広さしかない。そして不思議なことに塔の中には塚本の姿は見えない。中には隠れられるような場所もないというのに、探索者たちは完全に彼の姿を見失ってしまうのだ。

探索者が外に出ると、「おおっ、あれこそは浅草の灯だ！」という塚本の声が頭上から聞こえてくる。そして、その声が聞こえたすぐあとに、空から双眼鏡が落ちてくる。〈アイデア〉｛【判断力】、DC10｝に成功すると、それは塚本が持っていた双眼鏡と同じ物であることがわかる。ドリームランドに迷い込んだ塚本が落とした物が、次元を超えて落ちてきたのだ。

双眼鏡はとても頑丈にできているらしく、外側には傷ひとつついていないが、双眼鏡のレンズ（目に当てる方ではなく、外側の大きな方のレンズ）が二つともついていない。ただ、よく見てみると、レンズは落としたときに壊れたのではなく最初からついていなかったような構造になっていることがわかる。

双眼鏡の落ちた場所にあった煉瓦は粉々に砕けているので、かなり高い位置（例えば浅草十二階の展望台）から落ちたことがわかる。

キーパーは、この双眼鏡はとても珍しい物で事件の手がかりになりそうであると示唆するなどして、探索者たちに必ず拾わせるようにすること。

それっきり塚本は行方不明となってしまう。しかし、震災の混乱のまっただ中であるため、彼が消えたことを気にするものは誰もいない。探索者だけが塚本が震災のせいではなく、浅草十二階で謎の失踪を遂げたことを知っているというわけだ。

浅草周辺を聞き込みすれば、塚本が震災で家を焼け出されて浅草の公園で野宿をしていたことがわかる。また、行方不明になった日の前日から、ほうけたように奇妙な双眼鏡をずっとのぞき続けていたらしいことを教えてもらえる。

Professional Soldiers

浅草十二階について

浅草十二階（凌雲閣）は当時日本一の高さの塔であった。その高さは52mと東京タワーに比べて1／6以下の高さしかなかったが、当時の日本にはこのような高層建築はなく、浅草のどこからでもその姿を見ることができたという。

その姿も独特で、10階までは煉瓦で造られた直線的な8角形の塔だが、その上の2階分は小さな木造の建物がちょこんと乗っている、とても風変わりな塔であった。その内部には40以上もの小さな商店が詰め込まれ、土産物や雑貨類などさまざまなものが販売されていたが、なにより人々の関心を引いたのは展望台からの光景だった。まわりに浅草十二階より高い建物はまったくなく、展望台からは東京の全貌が手に取るように眺めることができた。建設当初は、この大パノラマを見るために大勢の人々が浅草十二階に押し寄せたものである。

ところが、明治末期から大正にかけて、浅草十二階の展望もすっかり浅草っ子たちには飽きられてしまっていた。そのころの浅草には十二階下と呼ばれる私娼窟が吉原をしのぐ勢いで広がっており、浅草十二階の姿はその目印程度の存在となってしまっていた。

さらに関東大震災で8階付近から倒壊をしたのをきっかけに、浅草十二階は陸軍工兵隊に手により完全に爆破されてしまう。

しかし、浅草十二階は明治から大正にかけて最も華やかな街であった浅草のシンボルとして、多くの人々の記憶に残り、いまでもさまざまな形で語り継がれているのだった。

双眼鏡の秘密

探索者が拾った双眼鏡は、レンのガラスに似たレンズが組み込まれたレンの双眼鏡とでも言うべき魔法の物品だ。

双眼鏡には中国風の古い精巧な装飾が施されている。

〈歴史〉｛〈知識（歴史）〉、DC15｝に成功すれば、装飾の形状などから、この双眼鏡が150年くらい前の中国で造られた年代物であり、装飾に使われている貴金属や宝石などからしても、かなりの価値があることがわかる。塚本はそれほど裕福な家の人間ではないので、これが彼の持ち物とは考えづらい。

レンの双眼鏡をのぞいた者はドリームランドの月にあるムーン＝ビーストの都市の映像を見ることになる。そのとき見える都市は夜だが、ムーン＝ビーストの高度な文化は都市を明るいイルミネーションで彩っている。

暗くてはっきりとは見えないが、その街並みからは背徳的で堕落した印象を受ける。この都市の設計には人間ならざる者の忌まわしき思想が込められており、正常な人間にとって、この街並みは胸の悪くなるような光景でしかないのだ。そして、これは偶然の一致だが、その光景は無秩序に発展していた震災前の浅草の夜景に通じるものがある。

視界は固定されており、双眼鏡の向きを変えても、持ったまま移動しても、見える光景が変化することはない。言ってしまえばのぞき穴をのぞいているようなものだ。また、風景の手前には黄土色のクモのような形をした模様が常にぼんやりと浮かんで見える。

そして、重要な点だが、このレンの双眼鏡をのぞいた者は、向こう側の住人にのぞいていることを気づかれてしまう。それを防ぐためには赤いチョークで五芒星を書き、正しい呪文を唱えてからレンの双眼鏡をのぞく必要がある。

塚本が消えてから30分以内に双眼鏡をのぞいた場合、眼下に夜の都市の光景が見えている視界の中に、いきなり血まみれになった塚本の顔が大写しで飛び込んでくる。塚本は何かを叫んでいるようだが、その声はレンズ越しには聞こえてはこない。サイレント映画のような非現実感の中、塚本の姿は何者かに引きずられるように視界から消えてしまう。そして、その代わりに今度はピンク色の触手を頭部に生やした巨大なガマガエルのような怪物が現れ、目のない顔をこちらに向ける。それを見た探索者は、直感的に自分がのぞいていることがこの怪物に気づかれたとわかる。この恐怖の体験をした探索者は1／1D6＋1ポイントの正気度を喪失する。

塚本が消えてから30分以上たってからのぞいた場合、塚本の姿はなく、ムーン＝ビーストが現れ探索者の存在に気づくだけである。この場合は1／1D6ポイントの正気度を喪失する。

同じ探索者が双眼鏡をのぞいた場合、二度目以降はムーン＝ビーストの姿は見えない。双眼鏡から見えるのは、美しくも無秩序で、魅力的でありつつ背徳的なムーン＝ビーストの都市の夜景のみだ。

こうして探索者の存在に気づいたムーン＝ビーストはその探索者の魂を《夢みる人の罠》（“クトゥルフ神話TRPG” 291ページ参照）に似た呪文によって、ドリームランドへと誘い込もうとする。探索者の友人である塚本も、この呪文によってドリームランドへと誘い込まれたのだ（そして、ムーン＝ビーストの娯楽である拷問にかけられ無惨な死を遂げてしまったのである）。

真田が作った門は浅草十二階の中にある。ムーン＝ビーストの呪文は対象者が門の近くにいるほど強い効果を発揮するため、彼らはレンの男を使って震災によって焼け出され浅草で野宿している人間に双眼鏡をのぞかせるようにさせていた。

浅草から1km以上離れた場所に暮らしている探索者は、眠りについたとき、自分のPOWでPOW 11に対する抵抗ロール｛意志セーヴ、DC11｝に成功すればムーン＝ビーストに誘い出されるようなことはない。浅草の近所で眠った場合、対抗ロールはPOW 18｛意志セーヴ、DC18｝と難易度が上昇する。

ただし、成功してもその探索者はひどい悪夢を見ることになる。

夢の中では、常に眼前にぼんやりと黄土色のクモのような形をした模様が浮かんでいる。夢の中で見える景色は、双眼鏡からのぞいた光景と同じものだ。夢の中でも探索者は視点を動かすことはできなく、角を生やした毛深い人間に似た化け物や、ピンク色の触手を口に生やしたカエルの化け物が代わる代わる視界に現れては、興味深そうに探索者の顔をのぞき込んでいく。そんな悪夢を見た探索者は1／1D3ポイントの正気度を喪失する。

抵抗ロールに失敗した探索者は、浅草十二階へと誘い込まれることになる。探索者は夢遊病患者のようにフラフラと浅草十二階まで歩いていくことになる。ただし、探索者たちの家から浅草までは距離があるので、徒歩で行こうとすればいずれは誰かとぶつかって起こされたり、夜が明けて勝手に目が覚めたりして、ドリームランドにまで誘い込まれるようなことはない。このイベントは探索者を殺すためのものではなく、恐怖を与えるためのものである。キーパーは目が覚めたらいつのまにか浅草に向かって歩いていたという驚きを探索者に与えてやること。

眼鏡の持ち主

拾った双眼鏡について浅草にいる人々に聞き込みをすれば、浅草十二階の展望台で番人をしながら、貸し望遠鏡をしていた老人のことを教えてもらえる。その老人なら双眼鏡についても詳しいはずだというのだ。

その老人は震災前までは浅草十二階の近くに住んでいたが、震災で家を失い、いまは浅草にあるひょうたん池の周囲にあるベンチで野宿生活をしている。

老人は震災のおかげですっかり塞いでおり、浅草十二階から持ち出した望遠鏡を大事そうに抱え、時々、それを逆にのぞいたりしている。老人はその不思議な行為の理由を問われると、「なにもかもなくしちまったワシと浅草だけどな……こうして筒を逆にのぞくと、み～んな小さくなってワシと関係のない世界に思えてくるんだよ」などと力なく答える。

老人に1円くらいの金を渡せば探索者たちの質問に何でも答えてくれるようになる。老人に双眼鏡を見せれば、それが震災前に浅草十二階によくやってきていた真田光太郎という画家の持ち物であることを教えもらえる。その真田という画家は、自前の双眼鏡を持っている

のに、なぜかわざわざ老人から望遠鏡を借りて浅草の光景を眺めていたのだそうだ。

不思議に思った老人はどうして自分の双眼鏡を使わないのか尋ねたことがあったが、真田は「この双眼鏡でのぞくと、レンズの向う側の美人にのぞき見していることがばれてしまうのだよ」と冗談を言ってはぐらかしたそうだ。浅草十二階には、展望台から近所にあった吉原の遊郭を望遠鏡でのぞくと芸妓がこちらに手招きをするという定番の色っぽい冗談があり、真田はその話にかけて老人を煙に巻いたというわけだ。

真田は自分の双眼鏡をのぞくことはほとんどなかったが、老人の話によるとたった一度だけ使ったことがあったらしい。そのとき、真田は床に赤いチョークで落書きをしてから、その上で双眼鏡をのぞいていたそうだ。落書きの内容は、円の中に何本も直線を描いた図形だったということくらいで、正確な形までは老人も覚えていない。老人は双眼鏡を使った真田に「何が見えた？」と尋ねたが、彼は「もしやと思ったけど、いつもと同じだったよ」と答えたという。

この真田光太郎という画家について［〈芸術（絵画）〉×5］｛〈知識（芸術）、DC10｝に成功すれば、探索者は以下のようなことを知っている。

さらに〈芸術〉｛〈知識（芸術）〉、DC15｝に成功すれば、真田がどこに住んでいるのかまで知っている事にしても良い。ほかにも新聞社や美術関係者などから情報を集めれば、彼の住所を調べることは可能である。

真田光太郎について

真田光太郎は油絵の風景画を主に描く、そこそこ名の知れた画家である。現在の年齢は44歳で、20代のころにはヨーロッパに留学をしていたこともある。

彼が得意とする題材は、どこの国かも特定できない雑然とした薄暗い街の風景である。

それらの絵は、どこか陰鬱とした退廃的なものを感じさせるが、それは人間の抱える苦悩や困惑を雑然とした街並みを描くことによって表したものとして、高い評価を受けている。美術評論家などの見解では、その街並みは真田がよく通っている浅草十二階から見える光景にインスピレーションを受けて描いた、イメージの中だけの風景であろうとされている。

真田光太郎の自宅

真田光太郎の自宅兼アトリエは文京区本郷にある。平屋建ての平均的な日本家屋だが、庭に突き出すように白い洋室が増築されており、この洋室が真田のアトリエとなっている。

家の建っていた土地は地盤がしっかりした場所であったため震災後も倒壊せず、また幸運なことに火災にも遭わずに無事に残っている。家には菅原善彦という20歳前後の若い書生が住んでいる。菅原は色白で少し太っており、ぼんやりした感じのあまりパッとしない男だ。

震災後、菅原は真田の安否を確認するため病院に問い合わせをしたり、浅草中を探し回ったりしていたのだが、最近ではすっかりあきらめて、ただただ無為な日々を過ごしている。

彼は退屈をしているので、いきなり探索者が訪れてもそれなりには相手をしてくれる。探索者が真田の友人であるとか、美術に関係する仕事をしていると名のれば、菅原の応対はとてもていねいなものになる。芸術的素養の乏しい菅原は、芸術家に対して強いコンプレックスを持っており、こびへつらう性質がある。このことは彼と話をして〈心理学〉｛〈心理学〉、DC15｝に成功するとわかる。この菅原の性格をうまく利用すれば、探索者は彼からどんな情報でも引き出すことが可能だろう。

菅原の話によると、普段の真田は他人に心を許すようなことはなく、常に自分の内側に何かを抱えて思い悩んでいるような人物だったらしい。

真田は対人恐怖症に近い性質を持っており、自分が傷つけられることのない距離から眺めることでしか、他人と接することができなかったのだ(そんな真田にとって、自分を傷つけることなく妄信してくれる菅原は良い書生だった)。

また、真田は毎日のように何よりも大事にしていた双眼鏡を持って浅草へ散歩に行っていたことも教えてくれる。震災の当日も、真田はいつものように双眼鏡を持って浅草に出かけたという。

半年くらい前から真田は「いま自分がいなくなったらどうなるだろう」という問いかけをよくするようになった。菅原が「いなくなったら困る」と答えると、「すぐにはいなくならないよ」と意味ありげな笑みを浮かべたそうだ。実は真田はドリームランドへ行く方法を発見したが、それを実際に試すかどうか迷っていたため、菅原に対してこのような問いかけをしていたのだ。

探索者にとって必要な情報の多くは、アトリエの中にある。中は菅原が片づけをしたため、震災前とほぼかわりない状態になっている。

以下は、アトリエで見つかる情報である。

赤い五芒星

アトリエの床には、赤いチョークで描かれた五芒星がうっすらと残されている。

菅原の話によると、数か月に一度くらい、真田はこの円の中で双眼鏡をのぞくことがあったらしい。その日はすべての来客を断り、夜食などの前準備などを命じられたという。

窓からは遠く、こんなところで双眼鏡をのぞいても何も見えないはずなのに、それをしたあとの真田は異様に興奮してすごい勢いで何枚ものデッサンを描き上げたそうだ。

真田のデッサン

棚に無造作におかれたスケッチブックには、真田の描いたデッサンが大量に残っている。

その多くは、どこか高いところから見下ろした街並みのデッサンだ。そこに描かれた空は常に夜のように暗く、ひとつとして昼の光景はない。浅草の雑然とした街並みに似ているが、どこか違う印象を受ける絵である。

なぜなら、これらはドリームランドにあるムーン＝ビーストの都市を描いたものだからだ。

それらの風景画に混ざって、両足がひずめになっている鬼のような怪物のデッサンもある。風景画を得意とする真田にしては珍しい題材だ。これは真田がレンズを通して見た、レンの男の姿を描き写したものである。

いちばん新しいスケッチブックには、1枚のメモが挟まっている。メモにはカタカナで意味をなさない言葉が書きつづられている。これは双眼鏡に刻まれた中国語の読み方だ。赤い五芒星の中で、この呪文を唱えてから双眼鏡をのぞくと、向こう側の住人に気づかれることなくドリームランドの光景を見ることができる。ただし、双眼鏡を1分間のぞくごとに1マジック・ポイントと正気度1ポイントを消費する。

真田の本棚

アトリエには大きな本棚があり、その前には大量の本やノートが山積みになっている。

これらはすべて真田の蔵書である。震災のときに本が棚から落ちてしまったのだが、菅原ではどのように分類して並べればよいのかわからないため、手つかずのまま置きっぱなしになっているのだ。蔵書の多くは美術関係の本で、ほかには美術に関する新聞記事の切り抜きや、真田の日記などがある。

日記は一日数行のメモ書き程度のものだが、20年分もあるので流し読みをするには6時間をかけて〈日本語〉｛〈調査〉、DC10｝に成功する必要がある。以下は日記を読んでわかる情報である。

いまから約15年前、ヨーロッパに留学中の真田は壁に突き当たっていた。本場の西洋画に触れて、自分の絵がいかに拙いものであるかを思い知らされたからだ。

強い劣等感に悩まされた真田は、ある時、ふと立ち寄った古道具屋で異世界をのぞける不思議な双眼鏡を手に入れた。その双眼鏡はのぞく際にある儀式をしないと、のぞいた人間に不幸を招くという危険なものであった。真田は古道具屋の店主から儀式の方法を教えてもらい、その双眼鏡を購入した。

それ以後、真田の日記には双眼鏡から見える不思議な光景についての記述が、一か月おきくらいの頻度で書かれるようになる。

真田は双眼鏡の光景を見て、「この街にこそ人の本質がある」、「汚濁と無秩序によって積み上げられた街こそが、人が飾らずに住まえる場所なのだ」といった感想を残している。おぞましいムーン＝ビーストたちが異形の奴隷を従え、その残虐性に満ちた魂によって設計された都市の光景は、真田の西洋に対するコンプレックスなど吹き飛ばすほどに衝撃的なものだったのだ。

また、その日記の中には「双眼鏡をのぞくと精神的に非常に疲れるので、何度ものぞくことができない」「できることならあまり使わない方が良いのだろうが、それでも魅力にはあらがえない」といった一文もある。

日本に帰国した真田は、無秩序に発展し、あらゆる階級の人間たちが欲望をさらけ出してごった混ぜになった浅草の雰囲気が、双眼鏡から見える風景に似ていると記している。

日本で絵が売れるようになり、金銭的に余裕が出てきたところで、真田は双眼鏡の正体を調べるためさまざまな書物を買い集めたとも書かれているが、その詳細についてはまるでわざとであるかのように日記には記されていない。ただ、半年ほど前の日記に「ついにドイツから買い付けた本の中に、私の求める真実があった」という記述がある。

なお、最近の日記を読んでも、特に奇妙な点はない。

本棚の奥

並べられた本が落ちてしまった本棚を調べてみると、奥に本棚の材質とは違う板がはめられている部分を発見することができる。その板を外すと、表紙を前にして本が横に四冊ほど並んでいる。これらは真田が海外から買い集めたオカルトに関する本だ。真田はこれらの本があまりに背徳的な内容であるため、人目をはばかってここに隠していたのである。

これらの本のうち3冊は英語、残りの1冊はドイツ語で書かれている。ドイツ語の本は恐ろしく古びた本でタイトルには『ドール讃歌』と書かれてある。この本の間には何枚かのメモが挟まれている。それは真田の覚え書きのようで、その内容は「向う側への門の創造」といった言葉と、カタカナで書かれた意味不明の呪文のようなものである。ただし、このメモは不完全なため、これを読んでも呪文を修得することはできない。

これらの本がどんな内容の本か調べるには〈英語〉か〈ドイツ語〉｛〈外国語（英語）〉か〈外国語（ドイツ語）〉、DC10｝に成功すれば、これらがオカルトに関係する本であることがわかる。流し読みに成功した探索者が〈オカルト〉｛〈知識（オカルト）〉、DC10｝に成功した場合、この本が本格的で高価なオカルト本であることがわかる。

内容を把握するために2時間をかけて流し読みをして〈ドイツ語〉｛〈外国語（ドイツ語）〉、DC15｝に成功すると、『ドール讃歌』の中にドリームランドに関する記述（“クトゥルフ神話TRPG”36ページを参考にすること）を発見することができる。また、レンの双眼鏡についての記述も少しだけあり、そこには「かの双眼鏡は向う側をのぞく道具にあらず。向う側の住人が、こちら側をのぞくための道具なり。一度見つかれば、逃れる方法は向う側のレンズを破壊するほかになし」と書かれてある。

斜め読みをした探索者は正気度を1D4ポイント喪失する。

浅草界隈での情報収集

震災でひどい被害にあった浅草だが、人々はたくましく生活をしている。

早くも廃材を利用したバラックを建てておでんなどの食べ物屋を始めている者や、ひょうたん池あたりで行なわれている炊き出しを目当てに付近で野宿をしている者、浅草の被害を見物しに来ているような不謹慎な者まで、この浅草にはいろいろな人々が集まってきている。

そんな彼らからは、下記のような情報を入手できる。キーパーは探索者の行動に応じて、これらの情報を提供すること。

■双眼鏡を探す女

探索者たちがレンの双眼鏡を持って、浅草の人々に聞き込みをしていると、最近、探索者の持っている双眼鏡と似た物を探している女にあったという人物に出会うことができる。

羽振りの良さそうな派手な着物を着た女だったらしいが、どこの誰かまではわからない。その身なりからして、浅草にあった私娼窟の女ではないかと、彼女に会った人物は教えてくれる。

その女の正体は橋本とみである。

■双眼鏡を見る男

塚本以外にも、レンの双眼鏡をのぞいていた男がいたという話を聞けるが、その男はすでに姿を消してしまっている。

男は2日間くらいほうけたように双眼鏡をのぞいていたかと思ったら、いつのまにかいなくなってしまったそうだ。

■鬼の噂

この情報は浅草界隈で情報収集をしているときに小耳に挟んだり、あまり上等ではない新聞の記事（“プレイヤー資料”参照）から得ることができる。

それは焼け野原となった夜の浅草に、鬼が現れるという話だ。

その話にはいろいろなバリエーションがあり、震災直後、多数の焼死体が野ざらしになっていたころ、まだ息のある人間に鬼がとどめを刺して歩き回っていたとか、角を生やした男が死肉を喰らっているのを見たといった、どれもにわかには信じられない作り話のようなものばかりだ。

しかしながら、話に尾ひれはついているものの、これらの話の一部は真実である。噂の鬼の正体は、ドリームランドからやってきたレンの男なのだ。

■襲われた軍人

塚本が行方不明になった夜から、鬼にまつわる新しい話題が浅草中に広がることになる。しかも、今度は単なる噂話ではなく、実際に鬼におそわれたという犠牲者まで出たというのだ。

襲われたのは陸軍工兵隊の軍人である。その日、彼は崩れて危険な浅草十二階を爆破するための下見をしたのだが、夜になり仕事を終えて帰ろうとしたときにターバンを被った奇妙な男に襲われたらしい。

ターバンの男の目的は軍人の持っていた双眼鏡だったようで、2人はもみ合いになった。そのとき、男のターバンが取れて、その下に隠されていた2本の角があらわになったのだ。よく見ると、男の口は耳まで裂け、恐ろしい牙が生えていたという。軍人はこれが噂の鬼だと思い、双眼鏡を捨てて逃げ出したのだそうだ。

プレイヤー資料：新聞記事

浅草の鬼

震災の被害甚大な浅草界隈にて夜な夜な鬼が現るとの奇妙な噂あり、死者の肉を漁り、怪我人の胸に刃を突き立てるなどとの事であるが、その姿をはっきり見た者はなく、見世物小屋から逃げ出した獣人ではないかとの憶測する者もあり正体は未だ不明、瓢箪池周辺にて一時生活する人々は不安な夜を過ごしている

噂話をしている人々の多くはこの話を信じていないが、この事件はすべて真実である。レンの男は、軍人の持っていた双眼鏡をレンの双眼鏡と勘違いして奪い返そうとしたというわけだ。

探索者が襲われた軍人に会おうとしても無駄足に終わる。陸軍の恥だとして、軍はこの噂話をでっち上げだとしているからだ。

■聞き込みする軍人

面子を重んじる軍人たちは独自に襲撃犯人を捕らえようと活動している。

彼らは鬼の噂と、双眼鏡を探している女の両方について聞き込みをしている。軍人たちはこの両者に何らかの接点があると推理したからだ。

もちろん、これは軍を上げて大々的に動いているわけではなく、襲われた工兵の仲間たちが10人ほど集まってあちこちに話を聞き回っているだけだが、彼らの姿は目立つため探索者の関心を引くこともあるだろう。

この時代の軍人はとても横柄で高圧的である。探索者が彼らの気に障るようなことをすれば、暴力によって態度を改めさせられることだろう。

双眼鏡を探す女

双眼鏡を探している探索者は倒壊した浅草十二階の瓦礫の上で、うろうろと何かを探している女を見かける。キーパーは、探索者たちが真田の家の調査と浅草での情報収集とを一通り終えたあたりでこのイベントを発生させること。

彼女は浅草十二階下にあった私娼窟で働いていた橋本とみという娼婦で、レンの男と通じている女だ。

橋本はぽっちゃりしているが、そこそこの器量よしである。昔はきちんとした会社で経理の仕事をしていたが、悪い男にだまされたのがきっかけで、いまでは娼婦にまで身を落としている。ただ、この時代の多くの娼婦がそうであったように、さばけたドライな感じの女性で、自分の境遇に対してもそれほど悲観的ではない。

橋本は世慣れた娼婦であり、探索者たちの追求にしらを切るなど簡単なことである。正攻法では彼女の口を割らせることは難しい。探索者は巧妙な嘘やはったりで、彼女をだます必要がある。彼女は職業柄警察が苦手なので、それにからめた嘘が効果的だろう。

逆に橋本に探索者がレンの双眼鏡を持っていることを気づかれれば、彼女は嘘やはったり、そして露骨な色仕掛けなど、あらゆる手を駆使してそれを奪おうとする。

あまり探索者が手こずっているようなら、キーパーは彼女を探しに来た軍人を登場させると良いだろう。もし、探索者がうまく軍人をごまかすことができれば、彼女は恩を感じて情報を提供してくれるようになる。しかし、探索者が彼女を軍人に差し出すようなことをすれば、二度と彼女と会うことはできなくなるだろう。

■橋本とみの話

橋本がレンの男と出会ったのは、震災から一週間が経ったころだった。

家は焼け、身ひとつになってしまった橋本にターバンを被った風変わりな外国人が仕事をしないかと話しかけてきたのがきっかけだった。この外国人こそ、変装したレンの男である。

男が依頼した仕事は、家を焼き出されて浅草周辺で野宿をしている人間に、レンの双眼鏡を手渡すという簡単なものだった。男は前金として小指の爪くらいもある大きなルビーを橋本に渡した。しかも、男はこれから橋本が仕事をひとつするごとに、このような宝石をひとつ渡すという。

調べてみたところ宝石は本物であった。橋本にこの仕事を断る理由はなかった。

橋本とレンの男は、夜の浅草十二階の廃墟付近で落ち合う約束になっている。橋本がそこで待っていると、レンの男は3日に一度くらいの割合で双眼鏡を持ってくるのだ。仕事はいつも同じで、その双眼鏡を浅草で野宿をしている人間に渡せというものだった。不思議なことに、渡される双眼鏡は橋本が人に手渡したものと同じものだった。レンの男がどのようにしてその双眼鏡を回収しているかはわからなかったが、橋本にとってはそんなことよりも報酬のルビーの方がよほど重要だったのだ。

ところが、最後に受けた仕事はいつもと違うものだった。レンの男は双眼鏡をなくしてしまったというのである。そして、彼は橋本にそれを探し出すようにと依頼してきたのだ。レンの男からは、双眼鏡は浅草十二階の近くに落ちているか、もしくは誰かが盗んだのだろうと、曖昧なことしか教えてもらえなかった。雲をつかむような話だったが、報酬はいつもよりもはずむと言われたので、橋本はそれからずっと双眼鏡を探し続けていたのである。

倒壊した浅草十二階へ

レンの双眼鏡をのぞいた探索者は、眠りにつくたびにドリームランドへと誘われ、正気度を少しずつ失っていくことになる。そのため、いずれはその原因を根絶しなければならないと考えるようになることだろう。

真田光太郎のことを調べ、橋本とみの話を聞いた探索者ならば、レンの双眼鏡が悪夢の原因であり、レンの男がその黒幕であると推測できるはずだ。

問題はどのようにしてレンの男と接触するかだろう。

いったいどのような作戦をたててレンの男を待ち伏せるかは、探索者のアイデア次第だ。一度、橋本に双眼鏡を返して、彼女がレンの男と接触する現場を押さえるといった作戦などが有効である。

ただし、レンの男は橋本のことを完全には信用しておらず、二人が落ち合うときも常に周囲に警戒していることをキーパーは忘れてはならない。浅草十二階周辺は焼け野原になっており、隠れられる建物はない。身を低くして瓦礫の影に隠れるのが精一杯だろう。また、橋本は探索者よりもレンの男についた方が得だと思えるようなら、いつでも裏切る可能性があるのだ。

夕暮れ近い黄昏時になると、レンの男は浅草十二階の中から出てくる。彼は浅草十二階の中にある門を越えて、こちらの世界にやってきているのである。

その姿は橋本が言ったとおり、ターバンにマントという奇妙な格好をしている。レンの男の体型を見て〈医学〉{〈知識(医学)、DC10} に成功すると、男の骨格が正常な人間とは異なっていることがわかる。

レンの男が探索者たちの存在に気づかなければ、彼は橋本に双眼鏡が見つかったかどうかを確認する。

このときレンの男に襲撃をかけることは可能である。レンの男は相手が2人より多い場合は、即座に浅草十二階の中に逃げ込もうとする。それが無理だった場合、男は死ぬまで戦い続ける。彼は生け捕りにされることを嫌い、捕らえられるくらいならば自決を選ぶ。

もし、レンの男を生け捕りにしても、彼から情報を聞き出すことはできない。彼はムーン＝ビーストの忠実な奴隷であり、探索者から受ける尋問や拷問など、ムーン＝ビーストの恐怖に比べればどうということはないのだ。

レンの男を倒したとしても、残念ながら探索者が見る悪夢は治まらない。その原因となる魔術は、浅草十二階と繋がっているドリームランドの塔で行なわれているからである。

レンの男が現れた黄昏時に双眼鏡を持った探索者が浅草十二階の中に入ると、その内部の様子に何となく違和感を感じる。目で見えている浅草十二階の内部は無惨に倒壊しているのに、なぜか上に登るための階段が残っているような気がするのだ。

このとき探索者が目に頼らずに感覚に任せて、その階段を登ってみようと一歩踏み出せば、建物の内部の様子はまったく違うものになる。探索者は異次元への門を越え、ドリームランドにある塔の中に足を踏み入れたのだ。双眼鏡を持った探索者に続けば、ほかの探索者も門を越えることができる。門を越えた探索者は3マジック・ポイントと正気度1ポイント {正気度1ポイントと一時的に2ポイントの【筋力】ダメージ} を消費する。

階段は塔の外壁に沿って、大きならせん階段となっている。外壁の反対側、塔の中心部には小部屋がいくつも並んでいる。ほとんどは空き部屋で、中にはホタルのような光を発する虫がふわふわと飛んでいるだけだ。たまに中から明かりの漏れている部屋も見かけるが、たいていは扉が閉まっていて鍵もかかっている。〈聞き耳〉{〈聞き耳〉、DC10} に成功すれば、部屋の奥から人間の声帯では発音不可能と思われるような会話らしきものが聞こえてくる。キーパーはこの小部屋の住人(どのような住人が住んでいるかはキーパーの想像力次第である)を

探索者たちと対面させても良いだろう。ただし、必要以上に探索者を怖がらせて、塔から逃げ帰らすようなことのないように注意すること。

外壁にある窓からは、階下に広がる美しい町の明かりが見える。しかし、浅草十二階の周囲は震災の被害で壊滅しており、そのような活気ある灯が見えるはずはない。〈目星〉{〈視認〉、DC15} に成功すると、明かりに照らし出されている街並みが浅草とは似て非なるものであることがわかる。建物の多くは灰色か黄土色がかった石材で造られており、木造の建物はまったく見あたらない。しかも、その街並みを歩いている人々の大部分は巨大なガマガエルのような怪物たちなのである。この光景を見た探索者は1／1D6の正気度を喪失する。

さらに階段を登っていくと、やがて展望台に出るが、そこから見える風景は地球上のものではない。

空は真っ暗で、巨大な青い色をした月（この時代、宇宙から見た地球の姿は誰も知らない）が浮かんでいる。また空は暗いというのに、町の彼方はうっすらと白い光に照らされ、見慣れた関東平野ではなく岩石と砂の荒野が延々と広がっている。

展望台の床には奇妙な道具が並べられている。

細かい模様が縫い込まれた2m角くらいの絨毯が敷かれ、その上には甘い臭いのする煙を漂わせている異国風の香炉、大きな乳鉢、その脇には得体の知れない生物の干物や鉱物が並べられている。そして、その絨毯の脇には高さ2mくらいの、先端がY字型をした棒が立っている。棒の両方の先端には直径20cmくらいの虫眼鏡のようなものがついており、レンズの表面にはクモのような模様が黄金によって象眼されている。この模様は、双眼鏡の景色や悪夢の中で視界にぼんやりと浮かぶ模様と同じものである。〈目星〉{〈視認〉、DC10} に成功した探索者は、レンズがその大きさにしてはかなり薄くもろそうなことに気づく。

これがレンの双眼鏡に不足していた、2つのレンズなのだ。レンの双眼鏡と、ここにある2つのレンズは魔術的につながっていたというわけだ。このレンズの前に立てば、双眼鏡から見えた光景とまったく同じ夜景を見ることができる。

ムーン＝ビーストたちはこの魔法のレンズを使って犠牲者のことを見張り、呪文をかけてドリームランドへと誘い込んでいたのである。したがってこのレンズさえ破壊すれば、探索者たちは悪夢から解放されることになる。

地上でレンの男を取り逃がしていた場合、男はここまで逃げ延びている。しかし、これ以上は逃げ場がないため、儀式の邪魔をされないようにと決死の覚悟で探索者たちに襲いかかってくる。

ムーン＝ビースト登場

探索者たちが魔法のレンズを破壊しようとしたところで、キーパーはこのイベントを発生させること。

〈聞き耳〉{〈聞き耳〉、DC10} に成功した探索者は、塔の下からバサバサという何か巨大な生物が羽ばたく音が聞こえてくるのに気づく。展望台から下をのぞいてみると、なんとシャンタク鳥に乗ったムーン＝ビーストが2組、探索者のいる展望台を目指して飛翔してくるのが見える。シャンタク鳥の首には、これまで行方不明になった人間（真田光太郎や塚本直吉もいる）たちが、四肢を切断され、両目をくり抜かれ、全身に火傷を負わされた無惨な姿で吊されている。これはムーン＝ビーストの手による悪趣味な首飾りである。この忌まわしい怪物たちの姿を見た探索者は1D3／1D10＋1の正気度を喪失する。

シャンタク鳥は象のように巨大で、ムーン＝ビーストの装備している銀色の槍は人間など楽に串刺しにできるほど鋭く巨大なものである。この状況で探索者たちにできることは、シャンタク鳥の攻撃をかわしながらレンズを破壊して、塔の中に逃げ込むことだけだろう。

レンズを破壊するための方法には下記のようなものがある。ほかの方法でもキーパーが妥当だと思うのならば積極的に採用すること。

■飛び道具を使う

拳銃や投げられる武器、投石などでレンズを破壊するやりかたである。

最も単純な方法だが、レンズは2枚あるので2回攻撃に成功しないといけないことに注意すること。攻撃が命中してダメージを1ポイントでも与えられれば、このレンズは薄くもろいものなので破壊することができる。

遠距離から破壊できるためシャンタク鳥に攻撃されないという大きなメリットがある。

■近寄って破壊する

レンズに手が届く位置にさえ移動すれば、素手を含むあらゆる武器でたたき割ることも可能だ。この場合は命中判定は必要なく、ダメージを1ポイントでも与えられればレンズは破壊される。もちろん、レンズは2枚あるので攻撃は2回しなければならない。

ただし、シャンタク鳥の間近に行かねばならないという危険もはらんでいる。

■レンズを抜き取る

レンズのついた棒を抜き取って、床にたたきつければ一度で両方のレンズを破壊することができる。ただし、抜き取るためにはSTR 8に対する抵抗ロール {【筋力】、DC8} に成功する必要がある。これは2人までが協力可能である。失敗したら棒は抜けない。

また、レンズを破壊せずに持ち帰ることも可能だ。その場合、レンの双眼鏡はその魔術的な力を残したまま探索者の持ち物になる。この魔法の物品を、今後の探索でどのように活用するかは探索者のアイデア次第だろう。

キーパーは探索者の作戦に応じて、シャンタク鳥の攻撃判定を決定すること。

レンズを破壊している探索者をかばうために、ほかの探索者たちが離れた場所からシャンタク鳥の気をそらすといった作戦はとても有効だ。シャンタク鳥の知能はとても低いため、簡単な作戦でもあっさりとひっかかる。

塔の中に逃げ込むことができた場合、シャンタク鳥は

その巨体が邪魔をして、それ以上追いかけることはできない。しかし、展望台の出入口を破壊するような轟音が上からは聞こえ続けているので、あまりのんびりとはできないだろう。

塔の1階に戻った探索者たちは、元の浅草に戻ることができる。

探索者たちはムーン＝ビーストたちの陰謀を打ち砕くことに成功したのである。

それから数日の後、1923年9月23日には陸軍工兵隊の手によって浅草十二階は爆破されることになる。

かくしてドリームランドへの入口は永遠に塞がれた。

以後、浅草は鉄道の不便さなどから人々の足も遠のき、震災後、急速に復興と発展をする銀座や新宿に日本一の繁華街の座を譲ることになるのであった。

経験点の報酬と正気度の報酬

正気度ポイントの報酬（BRP）

ドリームランドから生還したが、レンズを破壊できなかった場合（レンの双眼鏡をのぞいた探索者は悪夢を見続けることになり、いずれは正気度がゼロとなる）：1D3

レンズを破壊して、ドリームランドから生還した場合：1D10

典型的なストーリー・ゴール（d20）

◆悪夢から解放される。
◆塔の上にあったレンズを破壊する。
◆レンの男を倒す。
◆ドリームランドから探索者が全員生還する。

ボーナス正気度報酬（d20）

レンズを破壊したが、探索者の誰かが死亡した場合：1D3

レンズを破壊したうえ、探索者全員が生還した場合：1D6

能力値

ムーン＝ビースト

STR 17　CON13　SIZ 20　INT 16　POW 11
DEX 10　移動7　耐久力17

ダメージボーナス：＋1D6
武器：槍　25%、ダメージ1D10＋1＋1D6
装甲：なし。しかし彼らの体は特殊な材質と構造を持ち、火器の攻撃が命中した場合には可能な最低限の耐久力しか失わない。
正気度喪失：ムーン＝ビーストを見て失う正気度ポイントは0／1D8

シャンタク鳥

STR 34　CON 13　SIZ 50　INT 3　POW 10
DEX 10　移動　6／飛行　30　耐久力32

ダメージボーナス：＋4D6
武器：噛みつき　55%、ダメージ2D6＋2
装甲：9ポイントの皮膚
正気度喪失：シャンタク鳥を見て失う正気度ポイントは0／1D6

ムーン＝ビーストはドリームランドの月に住んでいると言われている独立種族である。外見は巨大な目のないヒキガエルのようで、鼻面にはピンク色の触手が無数に生えている。

彼らは非常に残酷であり、異種族の者たちを捕らえては拷問することを娯楽としている。

シャンタク鳥はムーン＝ビーストが乗用するために使役している馬のような顔をした巨大な翼竜である。

レンの男

STR 13　CON 11　SIZ 14　INT 10　POW 12
DEX 11　移動8　耐久力12

ダメージボーナス：＋1D4
武器：儀式用のナイフ　50%、ダメージ1D6＋1D4
装甲：なし
正気度喪失：レンの男が人間の変装をしている場合は正気度喪失はない。変装をしていないレンの男を見た場合は0／1D5ポイントの正気度喪失する。

レンの男（d20）

中型の人型生物（下級の奉仕種族）

ヒットダイス：1D8
イニシアティブ：＋0
移動速度：30フィート
AC：10　接触10　立ちすくみ10
基本攻撃／組みつき：＋1／＋1
攻撃：大型ナイフ＝＋2
全力攻撃：大型ナイフ＝＋2
ダメージ：大型ナイフ＝1D4＋1
接触面／間合い：5フィート×5フィート／5フィート
特殊攻撃：なし
その他の特殊能力：なし
セーヴ：頑健＋2　反応＋0　意志＋1
【筋】13、**【敏】**11、**【耐】**11、**【知】**10、**【判】**12、**【魅】**5
技能：〈隠れ身〉＋1、〈聞き耳〉＋5、〈視認〉＋1、〈忍び歩き〉＋1、〈変装〉＋5
特技：〈隠密〉〈武器習熟（近接武器）〉
正気度喪失：レンの男が人間の変装をしている場合は正気度の喪失はない。変装をしていないレンの男を見た場合は0／1D5ポイントの正気度を喪失する。

レンの男はムーン＝ビーストの忠実な奴隷であり、その姿は人間によく似ている。

ただ、人間にしては異常に毛深く、口は裂けたように大きくて牙も持っている。また、最大の違いは頭には山羊のような角が生えており、両足は山羊のようなひづめになっているところであろう。ギリシア神話に登場するパンに似た姿をしていると言えば、わかりやすいだろうか。

彼らは分厚いマントを羽織り、ターバンを巻くことで、人間に変装をすることも可能だ。レンの男は人間の町に潜入することがよくあるため、人間に化ける技術に長けているのである。

Whirling of Ginza

銀座うずまき

はじめに

このシナリオは“クトゥルフ神話TRPG”(BRP) と“コール オブ クトゥルフd20”(d20) の両方に対応している。シナリオ中の｛ ｝内の記述はd20用の判定方法である。

シナリオに登場するロイガーのd20用データは、BRPのデータを元にd20ルールブック361ページの“簡単な変換法”を参照してキーパーが設定すること。

シナリオの舞台となるのは1927年の銀座とその周辺の地域である。

BRPでは作りたての探索者、d20では1レベルの探索者で4人向けにデザインをされている。探索者は暇な時間の多い、銀座を愛する一般人を作成してもらうと良いだろう。権力者側の人間や、華族などは、このシナリオをプレイするのにあまり適していない。また、探索者同士はシナリオ開始前から友人関係にあるようにしておくこと。

なお、このシナリオには“浅草十二階”とかかわりのあるアイテムが登場する。もし可能であるならば、キーパーは先に“浅草十二階”をプレイしてから、このシナリオをプレイするべきだろう。“浅草十二階”に比べると、このシナリオはキーパーのアドリブに任せられたイベントが多いため、やや難易度の高いシナリオとなっている。

プレイ時間は探索者の作成時間を除いて、4時間程度を想定している。

キーパーには、このシナリオの参考文献として永井荷風の『つゆのあとさき』を読んでおくことを強く推奨する。このシナリオで登場する君江をはじめとしたNPCのモデルとした人物や、カフェーの雰囲気などの参考にした舞台が描かれた小説である。このシナリオ以外でも“クトゥルフと帝国”をプレイするうえでこの小説はとても参考となることだろう。

シナリオの概要

ロイガーは物質的な肉体を持たずに、力の渦として存在しているクリーチャーである。

ある画家の描いた渦巻きの絵には、ロイガーの力の渦と同調する力が宿っていた。ロイガーはその絵を通じて力を行使(人間の精神力を吸引するなど)することができたのだ。

ロイガーは、昭和金融恐慌により落ちぶれ、精神的に不安定になった企業家の弱い心につけ込み、自分たちの勢力を強めようと画策した。ロイガーの力の渦と同調する絵を大量に模写させ、それを人々が集まるカフェーに飾り、一挙に人間から精神力を集めようと考えたのである。

ところが、企業家は神話的儀式の影響で死亡してしまい、その後、計画は彼の協力者でもあったカフェーの女給が引き継ぐことになる。

探索者の最終目的はカフェーにロイガーの絵が運び込まれることを未然に阻止して、その絵を一枚残らず処分することである。もし、探索者が失敗すれば、銀座の街は巨大な爬虫類の形態に実体化したロイガーに破壊されることになるだろう。

導入

シナリオは1927年(昭和2年)11月7日の夜からスタートする。

この年の3月には東京渡辺銀行が破綻して、昭和金融恐慌が始まった。紙幣が足りなくなり、大蔵省印刷局が裏面の印刷を省略した200円札(当時の高額紙幣)を大量発行して対処するなど、非常に混乱した時期だった。

関東大震災の爪痕はいまだあちこちに見られるバラックの建物として残されているが、それでも銀座は急速に復興、発展を遂げていた。そんな銀座で生まれた新しい風俗――それが有名な銀座のカフェーである。

そんな銀座のカフェーの一軒であるドラゴンという

Time Schedule タイムスケジュール

1921年10月ごろ
真田光太郎が『力の渦』を描く。

1923年9月1日
関東大震災発生。真田光太郎が行方不明になる。

1926年2月ごろ
羽振りの良かった瀬良が『力の渦』を購入する。

1927年3月中旬
瀬良鉄工、不渡り手形を発行。経営不振に陥る。
その結果、瀬良が『力の渦』を通じてロイガーを信仰するようになる。

1927年6月ごろ
狂気に陥った瀬良は『力の渦』を模写するというロイガーの計画を実施に移す。

1927年7月ごろ
瀬良は愛人であった君江をロイガー信仰に引き込む。
ロイガー信者となった君江は、ドラゴンで出会った画家の宮田に『力の渦』の模写を依頼する。

1927年8月ごろ
瀬良がドラゴンの経営権を購入。

1927年10月上旬
瀬良が四谷の屋敷を購入。
君江は無能な宮田に見切りをつけて、茂木を四谷の屋敷に監禁して絵を描かせる。

1927年10月22日
瀬良鉄工の工場でガタノソアの鏡が完成。小椋が受け取り、四谷の屋敷へ持ち込む。

1927年11月1日
瀬良がガタノソアを目撃して石化する。

1927年11月4日
『力の渦』の絵がドラゴンに持ち込まれ、店内に飾られる。

1927年11月7日
宮田が爆死。シナリオがスタートする。

店で、探索者たちが楽しいひとときを過ごしているところからシナリオはスタートする。

ドラゴンは銀座に乱立していたカフェーの中でも少しだけお色気重視の店で、美人の女給たちがそろっていることで有名である。カフェーの規模としては中程度で、いつでも15名ほどの女給が働いている。この店は早番、遅番の二交代制のため、実際にはもっとたくさんの女給がいるはずだ。

店内の様子は現在の大型キャバレーのような構造を思い浮かべるとよいだろう。客の座る場所はボックス席に区切られ、そこには座り心地の良い大型のいすが置かれている。2階建で、一部は吹き抜けになっており、2階席から下をのぞくことができる。店内は当時にはだいぶ普及していた電灯によって明るく照らされ、キャバレーほどいかがわしい雰囲気ではない。

そんなドラゴンに騒々しい連中がやってくる。それは早慶戦野球を終えた慶応大学の学生たちだ。当時の早慶戦野球は現代のプロ野球以上の人気があり、勝利に酔いしれた慶応の学生が銀座で暴れるため、警察による厳戒体制がしかれることさえあった。

どうやら野球は慶応大学が勝利したらしく、学生たちは上機嫌で慶応の応援歌である「若き血」をドラ声でがなり立てている。ほかの客たちは迷惑そうにしているが、相手は10人ほどの酔った若者であるため、面と向かっては文句を言えないでいる。

やがて、学生たちの言動はどんどん乱暴になっていく。さっきまでは上機嫌だったというのに、けんか腰でほかの客に因縁をつけたり、女給に乱暴な言葉を吐く者までいる。正義感の強い探索者が彼らに文句のひとつでも言うつもりならば、キーパーはここで一騒動を起こしても良いだろう。

彼らの粗暴な振る舞いは、知らぬうちにロイガーの絵に影響を受けているためである。

探索者が大学生たちの様子を注意して観察した場合、〈目星〉{〈視認〉、DC10} に成功すると、彼らの座っているボックス席に赤い渦巻きを描いた奇妙な絵が飾られてあるのに気づく。探索者がドラゴンの常連ならば、〈アイデア〉{【判断力】、DC10} に成功すれば、3日前まではあのような絵はなかったことを知っている。

その絵は、約1m角ぐらいの正方形の作品だ。真っ暗な背景に幾重にも絡み合った赤い渦巻きが油絵の具で描かれており、全体に感じる重々しい雰囲気の中で、赤い渦巻きのみが力強い動きを感じさせる。

昭和初期には抽象画はシュールリアリズムと並んで前衛芸術の主流として花開いていた。何事も最先端を行っているドラゴンを飾るには相応しい絵に思えるが、じっと見つめているとなぜか心の中がざわざわと苛立つような感じがする。

この絵にはサインは書かれていない。ドラゴンの支配人に尋ねれば『力の渦』というタイトルの絵であると教えてもらえる。この絵に関する詳しい情報は後述の“うずまきの絵”を参照のこと。

やがてそんな騒がしい店内に、女給の悲鳴が響き渡る。

声のした方を見てみれば、一人の書生風の男が美しい女給（三田村君江）にナイフのようなものを突きつけているのだ。ナイフをよく見ると、それは油絵で使用するパレットナイフであることがわかる。

この書生風の男は宮田辰郎という若い売れない画家である。キーパーは探索者の誰かを選び、彼と友人関係にあったことにすること。

さすがにこれは酔っぱらいの戯れ事ですまされることではない。さっきまで威勢の良かった学生たちは突然の出来事にすっかり青ざめ、どのように対処して良いかわからないでいる。ほかの客たちも警察を呼びに行こうとするぐらいで、この場で頼りになるのは探索者たちのグループのみだ。

宮田はかなり取り乱しており、女給に対して個人的な

恨みがあるらしく「オレは用済みか！　そんなにあの男の方がいいのか⁉」とナイフを突きつけながら叫んでいる。

宮田は肉体的には貧弱で、取り乱しているため注意力も散漫である。探索者が賢明な対処法（誰かが説得をしている隙に、後ろから忍び寄り羽交い締めにするなど）を取れば、彼の自由を奪うのは簡単なことだ。キーパーは探索者に作戦を立ててもらい、それに応じて判定方法を決定すること。なお、宮田は心身共にかなりの衰弱をしているので、あらゆる判定にペナルティがついている。彼の肉体能力はSTR 7、CON 12、DEX 9である。

探索者たちが宮田を取り押さえて、君江から引き離すと、急に宮田のまわりの空気がパチパチとはぜるような音を立て始める。宮田とその近くにいた探索者の髪の毛は逆立ち、皮膚がチクチクと突き刺すような痛みを感じるようになる。〈アイデア〉{反応セーヴ、DC10}に成功した探索者は、宮田を中心として何か危険なことが起きようとしているのではないかと直感的に気づくことができる。

ここで探索者のできる最善の行動は、すぐに宮田から離れることだ。

探索者が離れると宮田は「竜だ……渦巻く竜だ！」と叫び、その直後、彼の体は内側に爆発する。常識では考えられない現象だが、突然、宮田の全身に何百トンもの圧力が加えられたように、その体が小さく圧縮されるのだ。そこに残されたのは完全につぶされて挽肉よりも細かいペースト状になった宮田の血肉と、粉々に分解された彼の衣服だけである。調べてみると、爆発に巻き込まれたのか床も少しだけはがれている。

もし、探索者が宮田から離れなかった場合、探索者の体の一部も内側の爆発に巻き込まれてしまう。宮田を掴んでいた手の皮膚などがはぎ取られ、耐久力に1D6ポイントのダメージを受ける。

この信じがたい現象を目撃した探索者は1／1D6正気度ポイントを喪失する。

少したってから警察もやってくるが、常識人である彼らに宮田の成れの果てである肉塊を見せても、これが元は人間であったとは信じてもらえない。この肉塊が人間のものであることを科学的に証明するには、長い時間と専門家による検視が必要だろう。

ドラゴンにいたほかの目撃者たちも、時間が経つにつれて自分の目で見たことは錯覚で、宮田は店の外に逃げ出したのではないかと言い出すようになる。人間が内側に爆発するなど、あまりに信じがたい現象であるため、そうすることで自分を納得させようとしているのである。

この殺人事件について、警察は死体の確認などに手間取り、なかなか本腰になって動こうとはしない。キーパーは警察の事件に対する無関心でやる気のない態度を強調して、彼らには任せておけないと思わせるようにすること。

三田村君江という女

三田村君江はドラゴンで働く女給である。一見したところはどこのカフェーにでもいそうな普通の女給だが、彼女は正気度ゼロの異常者であり、このシナリオの黒幕の一人でもある。

髪型は桃割で、富士額の生え際がカツラのように鮮やかである。色白だが少しやせ気味（当時は一般的にはぽっちゃりした女性が男性には好まれていた）の印象を受ける。ただ、下唇の出た口元にはえもしれぬ愛嬌があり、男心をそそる。また、なで肩のすらりとした後ろ姿の美しさは、ドラゴンの女給の中でもひときわ目立つものである。

彼女はもともとは埼玉県の出身であり、兄弟が多かったため働き口を求めて東京にやってきた。しかし、不運が続きどの仕事も長続きせずに、いつのまにか浅草の私娼窟で男を相手にするところまで身を落としてしまったのだった。

ところが、私娼として多くの男を相手にしてみて、彼女は自分自身に秘められていた性質に気づくことになる。自分の腹の上で男たちが無様に動き回る様を冷めた目で観察することに、彼女はサディズムを感じるようになったのである。どんなに偉そうな男でも裸になって交われば、すべて同じ浅ましい畜生だという発見は、君江にとって心地の良いものであった。

関東大震災によって浅草は焼けてしまい、彼女は斡旋屋（後述する小椋米吉）の紹介で銀座のカフェーであるドラゴンに勤めるようになる。ドラゴンに訪れる自称知識人たちも、店ではいくら気取った態度を見せても、床の上では街角に立つ安い淫売を買う男たちと何ら変わらなかった。

こうして独自の方法で人間への観察眼を高めていった君江であったが、瀬良正市とロイガーの存在と出会って一気に狂気の道へと足を踏み外すこととなる。

ロイガーは人間を陰鬱な気分にさせ、暴力衝動など醜い部分を引き出すという力を持っている。多くの良識人が表に出すまいと隠している本性をさらけ出してくれるその力は、君江にとって男と床を一緒にする以上に魅力的なものだった。

君江はロイガーの力で銀座に集う人々の理性という仮面を破壊して、この華やかな街に人間の本当の姿をさらけ出してやりたいと考えている。その混乱と破壊は、彼女のサディスト的性質を十二分に満足させるものに違いないからだ。

このシナリオにおいて、彼女は最重要のNPCである。彼女は探索者にとって多くの情報源であると同時に、もっとも危険な相手でもある。

君江は探索者たちが接触してきた場合、調査に協力して情報を提供するふりをしながらも探索者がどれだけ計画のことをかぎつけているのか慎重に聞き出そうとする。

君江は高い知能を持った女性で、自分の秘めた狂気を隠すための演技を心得ている。そして、彼女のもっとも得意とするのは男をたぶらかすことである。キーパーは君江に興味を持った探索者に、彼女を接近させ誘惑する

こと。

君江は、その探索者がどのような女性を求めているかに合わせて、賢い女でも愚かな女でも、淑女でも淫売でも、なんでも演じ分けることができる。本当の自分を隠している彼女にとって、それは仮面を取り替えるぐらいに簡単なことなのだ。探索者の好みがいまいちわかりづらいということなら、田舎から働きに出てきた不幸な女といった演技をさせれば良いだろう。彼女は多くの場合、男に依存しないと生きていけない弱い女を演じる。世の中の愚かな男をだますには、これがいちばんの方法だと理解しているからである。

君江の演技

君江には詐欺師の才能があり、大きなうそを隠すためには、小さなうそをばらして、相手の目をそらすことが効果的であることを心得ている。

君江は探索者に対して数段階のうそと真実を織り交ぜて演技をして、自分へ疑いの目が集中しないようにする。

以下は君江の演技の段階である。

■初期段階

宮田の言っていた「あの男」ということについては、少し言いづらそうにドラゴンの常連客である瀬良正市のことだろうと答える。

ただし、瀬良はただのドラゴンの常連で、自分にとっては良いお友達でしかない。

宮田からしつこく言い寄られていた。その誘いになかなか応じなかったので頭にきて、あのようなことをしたのではないか。おそらく、自分と瀬良の仲を勘違いして、宮田は嫉妬したのだろう。

■宮田の家に君江が出入りしていることを突き止めた段階

瀬良は実は自分のパトロンであった。男とそのような淫らな関係にあったことを恥じて、探索者たちには秘密にしていた。

宮田の家を訪れたのは、その瀬良の言いつけで、宮田にドラゴンにある『力の渦』の模写を描くよう依頼するためだった。

何度か家に訪れると、宮田は自分に対して露骨に情欲を示すようになったが、拒絶をし続けていた。

■茂木賢三（後述）の存在をかぎつけた場合

茂木のことは知っている。宮田とは違って感じの良い青年だった。そして、宮田よりも絵の才能があるように見えた。

宮田の誘惑が日に日に強引になって、あのアトリエには行きたくなかった。そこで、宮田の代わりに、茂木に絵の依頼をしたらどうだろうかと瀬良に紹介をしたことがある。

瀬良は茂木と連絡を取ったようだが、その後のことは何も知らない。

■小椋米吉（後述）の存在をかぎつけた場合

小椋は東京の人間ではないとてもうさんくさい男で、瀬良と一緒によからぬことをたくらんでいたようだ。

自分はその陰謀の手伝いをさせられていたのかもしれない。もう瀬良とは縁を切りたい（と、怯えた演技をする）。

シナリオが進み、瀬良を裏切り、縁を切りたいと言い出した君江は、代わりに探索者の誰かに自分のパトロンになってくれないかと言い寄ってくる。もし、探索者がその誘いに応じれば、彼女は神楽坂にある待合い（男女が密会するための個室を貸してくれる旅館のようなもの。現在のラブホテルに近い）に同伴することになる。

このイベントは“四ッ谷の屋敷”の場所が判明する少し前に起こすのが良いだろう。適当なタイミングがなかったり、警戒した探索者が誘いに乗らなかった場合、このイベントは無理に発生させなくてもかまわない。

探索者が彼女の誘いに乗った場合は、非常に危険な状況に陥る。

彼女はセックスなどをして興奮すると、腹の部分に渦巻き状のみみず腫れが浮かび上がる。これはロイガーが君江に与えたもので、ロイガーはこの渦巻きを通じて力を行使することができるのだ。彼女に対して警戒をしていればその渦巻きには自動的に気づくことができるが、警戒していなかった場合は〈目星〉｛〈視認〉、DC15｝に成功しなければ、その渦巻きに気づくことはできない。

彼女と床を共にして、そのまま寝入ったりすれば致命的なことになるだろう。君江はロイガーの力である“マジック・ポイントの攻撃”を使用して（“クトゥルフ神話TRPG”195ページ参照）、探索者のマジック・ポイントをゼロにして昏睡状態に陥らせる。その状態から回復するためには、少なくとも24時間、犠牲者となった探索者に君江を近づかせない必要がある。ただし、君江は探索者の見舞いをするふりをして、さらにマジック・ポイントを攻撃しに来るので、ほかの仲間がそれを邪魔しないかぎり、探索者の昏睡状態は治ることはない。

探索者が君江の渦巻きに気づいた場合、彼女は強引にマジック・ポイントを奪い取るため《精神力吸引》の呪文を使用する。このときのマジック・ポイントは後述にあるロイガーの能力値を使用するため、多くの場合は21で計算をする。マジック・ポイントを吸引された探索者はとても陰鬱な気分になるが、その原因が君江であるかどうかまではわからない。君江はそんな探索者を優しく気遣う演技をしながら、また隙を見ては《精神力吸引》をしかけようとする。ただし、探索者が疑っているようなら、それ以上の《精神力吸引》はしかけてはこない。

腹のみみず腫れについて問いつめられた場合、サディスティックな性癖のあった瀬良に傷つけられたものだというそで誤魔化そうとする。

ドラゴンの支配人や女給は、三田村君江の秘密に関しては何も知らない。

ただ、瀬良がドラゴンの経営者であることを知っている支配人は、彼の愛人である君江に対して特別扱い（無断欠勤や早退を簡単に認めるなど）をしており、そのことを良く思っていない女給は多い。

女給たちは良いパトロンをつかんで羽振りの良くなった君江に対して少し嫉妬をしているが、それはカフェーでは別に珍しいことではない。年長の女給の中には、君江は内心ではいつも男を馬鹿にしていて、愛想が良いのはうわべだけの女だと陰口をたたく者もいる。それは事実であり、さすがは客商売の女性だけあって鋭い人物観察眼と言えるだろう。

宮田のアトリエ

宮田辰郎と友人であるとキーパーが選んだ探索者は、彼の人柄などを知っている。

宮田はとある資産家の三男で、家でやっかいものとされて育った。画家と名乗ってはいるが、作品はほとんど売れたことはなく、生活費は家からの仕送りに頼っていた。

ただ、プライドだけはやたらと高く、外では自分は大画家なのだと吹聴してまわっていた。言っていることだけは立派なので、宮田をよく知らない人間はその戯言を信じてしまう者もいた。君江もその一人だったのだ。

しかし、宮田のように文化的なこと（文学や政治、芸術など）にかぶれた若者は、この時代の銀座には数多くいた。彼らは銀座のカフェーに集まっては、毎日のように熱い議論を交わし合っていたのだ。宮田も酒を飲んで大きな口をたたいてばかりいたが、逆にそれが愛嬌になっており探索者にとって良き友人だったのである。

宮田の友人の探索者ならば、目黒にある彼の下宿先の場所を知っている。

その家はかつては裕福な農家だったらしく、敷地内には蔵まである。宮田はその蔵を住居兼アトリエとして借りていたのだ。

大家はこの家に住む未亡人の老婆である。彼女に宮田の知り合いだと言って、適当な理由をでっちあげれば蔵の中に入れてくれる。このときの大家の態度を見て〈心理学〉｛〈視認〉、DC15｝に成功すると、彼女が宮田に対して悪感情を抱いていることに気づくことができる。

そのわけを尋ねると、どうやら宮田のアトリエには良く女が訪ねてきていたかららしい。男女の交際に関して古い考えを持っている大家は、男の家に通うなんてどうせろくな女ではないと憤慨しているのだ。その女は三田村君江だが、大家はその姿をはっきりと覚えていなく、写真などを見ても「似ているような気がする」と答えるだけである。

最近の宮田について大家に話を聞くと、一日のほとんどの時間を蔵に籠もってわけのわからない絵を描いていたと話してくれる。

蔵の中は居住しやすいように少し改造してあって、床には畳が敷かれ、絵を描くのに採光を良くするため窓も大きく広げられている。

1階部分は広い板間になっておりアトリエとして利用されている。2階部分は寝室だが、家具は必要最低限のものしかない。宮田にとって生きるうえでいちばん大事なことは絵を描くことだったからだ。

部屋の隅には何枚もの絵が無造作に積まれている。その多くが黒い背景に描かれた赤い渦巻きの絵である。抽象画と思われるが、そこから芸術的な価値はまったく見いだせない。絵の大部分は真ん中が大きく切り裂かれており、これが失敗作であったことがうかがえる。

ドラゴンにあった『力の渦』の絵を見たことのある探索者は、この絵がそれにそっくりであることがわかる。もし、誰もロイガーの絵を見たことがないのならば、〈アイデア〉｛【判断力】、DC10｝に成功すれば似た絵がドラゴンに飾ってあったことを思い出させるとしても良い。

アトリエにはこの渦巻きの絵を書くのに使用されたらしい赤い絵の具が残されている。それはどろりとした液体で、ふつうの油絵の具や水彩絵の具とは異なっている。〈医学〉｛〈知識（医学）〉、DC10｝に成功すれば、これが凝固しないように処理された血液（人間のものであるかまではわからない）に特別な処理をして塗料としたものであることがわかる。

アトリエを探せば『力の渦』の模写以外にも別の絵を描いたキャンバスもあり、その中には宮田とはまったく作風の違う作品もある。[〈芸術（絵画）〉×5]か〈アイデア〉｛〈知識（芸術）〉、DC10｝に成功すれば、それらの作品からは荒削りながらもみずみずしい感性が感じられ、とても素晴らしい絵であることがわかる。絵のサインは「mogi」と書かれてある。

大家に「mogi」という名前に心当たりはないかと尋ねれば、宮田のところに出入りしていた画家を志す学生であることを教えてもらえる。どうやら感じの良い男だったらしく、大家はその男には好感を持っているようである。そして、大家は「でも、あの子もやっと宮田さんに見切りをつけたみたいで、最近はちっとも顔を出さなくなったよ」と教えてくれる。

宮田は君江に依頼されて『力の渦』の模写をしていた。謝礼金はたいしたものではなかったが、君江の色香にだまされ、宮田はこの仕事を引き受けることにしたのだった。しかし、残念ながら彼の実力ではロイガーの力を宿した絵を描くことはできなかった。

当てが外れた君江は、今度は宮田の家に出入りしていた茂木賢三という画家志望の学生に目をつける。彼の方が宮田よりもロイガーの絵を描く素養があったのだ。かくして、用済みとなった宮田はあっさりと君江に捨てられてしまった。そして、そのことを逆恨みして、あのような凶行に及んだのである。

現在、茂木は四ッ谷にある瀬良の隠れ家に監禁され、強制的に『力の渦』の模写をさせられている。そのため、彼の足取りを追っても消息不明であることしかわからない。

うずまきの絵

ドラゴンに飾られている『力の渦』は、確かに宮田の絵によく似ているが、こちらの絵には禍々しさと形容しても良い迫力が感じられる。

それどころか、この絵は探索者たちの精神に悪影響を与えることさえあるのだ。『力の渦』をじっと見つめた探索者は、絵を通じてロイガーに《精神力吸引》の呪文をかけられることになる。このときのマジック・ポイン

トはシナリオ開始時は10で、以後1日が経過するごとに+3されていく。呪文の抵抗に失敗してマジック・ポイントを吸引された探索者は一時的にとても陰鬱な気分になり、言動も暴力的になる。

ロイガーは絵が飾られている座席に座った人間に対して、無差別で《精神力吸引》の呪文をかけている。そのためマジック・ポイントの少ない客が、マジック・ポイントをゼロにされてしまい飲食中に昏倒してしまうこともある。

この『力の渦』に特別な関心を持って観察を続けた場合、この絵に描かれた渦巻きの赤さが日に日に鮮やかさを増しているような気がしてくる。それは色彩としての鮮やかさというよりは、絵の内面から輝きを放っているかのような形容しがたい鮮やかさである。ロイガーがマジック・ポイントを吸引すればするほど、渦巻きの鮮やかさはどんどん増していき、その絵から感じられる禍々しさも増大していくのだ。

ドラゴンの支配人に尋ねれば、この絵を描いたのは真田光太郎という画家（シナリオ“浅草十二階”に登場した画家である）であることと、この絵は瀬良正市という常連客が店に寄贈してくれたもの（絵を実際に持ってきたのは、彼の使いである小椋という男だった。小椋については後述）であることを教えてもらえる。

その真田光太郎という名前を聞いて［〈芸術（絵画）〉×5］｛〈知識（芸術）〉、DC10｝に成功すれば、その画家が幻想的な風景画を得意としていた、そこそこ有名な画家であることを知っている。したがって、『力の渦』のような抽象画は、真田にしては珍しい作品とも言える。真田は1923年に起きた関東大震災の際に浅草で行方不明になっている。

以下の情報はキーパー用だが、真田光太郎とかかわりの深い画商などから得ることもできる。キーパーは探索者の行動に応じて、魔法やロイガーに関することを除いたうえで、これらの情報を提供すること。

『力の渦』について

真田光太郎はある魔法の物品を使って芸術的インスピレーションを得ていた（詳しくはシナリオ“浅草十二階”を参照）。

その物品を使用中、彼は偶然にもロイガーの力の渦を目撃することになる。その力強くも不吉な渦の姿に強いインスピレーションがわいた彼はその姿をキャンバスに残した。ところが、才能ある画家である真田の手によって描かれた渦には、なんとロイガーの力が宿っていたのである。

その絵の形容しがたい迫力ある仕上がりに、真田は芸術家としては満足したが、同時に底知れぬ禍々しさも感じ取った。結局、その絵に不吉なものを感じた真田は、公に発表することもなく死蔵することにしたのである。

その後、真田が行方不明になり、彼の私財が処分されたのをきっかけにその絵は『力の渦』と名をつけられ、世に放出されてしまった。その時、この絵を購入したのが当時は羽振りの良かった瀬良正市だったのだ。

この絵に不吉な力があると考えた探索者たちは、絵を放っておくわけにはいかないと判断して、ドラゴンから盗み出そうとするかもしれない。

ドラゴンは深夜2時には閉店し、翌朝の9時くらいまでは住み込みの老人が一人のみになる。この老人は朝は早いが、夜も早いため、忍び込むのは深夜が最適だろう。事前に老人に酒などを差し入れしておくのも良い手段である。

表通りに面した店構えは電飾や派手な看板など、立派な作りになっているが、裏手の客が立ち入らない従業員用の建家は震災後によく見かけたバラックに毛が生えた程度のものである。異臭を放つゴミ箱やイタチぐらいあるドブネズミを避けながら進めば、従業員用の裏口にたどり着ける。裏口は簡単な金具で戸締まりがされているだけなので［〈鍵開け〉×2］｛〈解錠〉、DC10｝に成功すれば開けることが可能である。

老人さえなんとかしてしまえば、裏口以外の空いている窓などからも中に入ることもできる。

当然、セキュリティ装置などは何もないので、店内に入ってしまえば絵を盗み出すのは容易なことである。ただし、盗みにはいるという緊張状態にある探索者は、ロイガーにつけ込まれやすい状態にあるとも言える。ロイガーは絵に近づいた探索者の精神に干渉をする。自分のPOWでPOW 8に対する抵抗ロール｛意志セーヴ、DC8｝に失敗すると、その探索者は1／1D3ポイントの正気度を喪失したうえ、一時的に“間欠性爆発性障害”を引き起こすことになる。そうなれば、探索者は冷静な行動を取れずに見境なく目につくものを破壊したり、ほかの探索者と争いを始めたりする。すぐにほかの探索者が〈精神分析〉｛〈精神分析〉、DC15｝などで落ち着かせなければ、老人に気づかれてしまう危険があるだろう。

ドラゴンの従業員や女給たちと親しくなれば、「まだ、お客には内緒なのだが、近々、ドラゴンでは模様替えをする予定がある」という気になる話を漏らしてくれる。

当時のカフェーは客寄せのため、季節に合わせたイベントなどを開催することがあった。例えば秋には紅葉の飾り付けをして、女給たちの衣装もそれに合わせたものにするといったものである。

今回の模様替えの企画名は「銀座うずまき」というものである。ほかのカフェーに知られて企画を真似されては台無しなので、模様替えについては直前まで秘密とされていたのである

その内容はと言えば、例のロイガーの絵の模写を大量に用意して各席に飾り、店の飾り付けも赤い渦巻きをモチーフとしたものにするといった、かなり斬新なものだ。当時、抽象画というのは先進的な芸術であり、いったい何が受けるかわからないという時代でもあるので、従業員たちもこの企画に対してそれほどは疑問を持っていないようである。

渦巻きの絵が人の精神に悪い影響を与えていることに探索者が気づいていれば、これがただならぬ事態であることが理解できるはずである。このドラゴンの模様替

えが終わる前に、事件を解決しなればいけないと考えることだろう。

また、この企画を宣伝するためのチラシも大量に用意されつつあり、そこには大きく『力の渦』が描かれている。この絵にはロイガーの力は宿っていないが、そのことを知らない探索者たちはこのチラシが人々に配られたり、街頭に貼られたりすれば、いったい銀座はどうなってしまうのだろうと想像をしてゾッとすることだろう。

模様替えがいつ行なわれるかは、シナリオの進展具合によってキーパーが決定すること。あまり当日までの期間が短いと調査する暇がないので、少し余裕があった方が良いだろう。

なお、もしもこのまま模様替えが行なわれ、ドラゴンに客が押し寄せるようなことになれば最悪の事態に陥ることになるだろう。

ロイガーは訪れた客たちからマジック・ポイントを一気に吸い尽くして、大量のマジック・ポイントを獲得する。その後、ロイガーは巨大な爬虫類の姿に実体化すると、まるでゴジラのように銀座の町を破壊して、逃げまどう人々からさらにマジック・ポイントを奪い尽くそうとする。関東大震災の被害からようやく復興を遂げた銀座は、再び焼け野原に戻ることだろう。

瀬良正市という男

瀬良正市という男はなかなかの有名人なので、ドラゴンの常連や企業家、投資家などから多くの情報を集めることができる。

瀬良正市は日露戦争の際に鉄工業で荒稼ぎをした、いわゆる鉄成金である。

歳はまだ30半ばというのに、好景気の追い風を受け、わずか10年程度で港区にあった小さな町工場の二代目から、大きな工場をいくつも抱える瀬良鉄工という大会社の経営者にまでのし上がった男だ。

ところが、現在の瀬良鉄工は昭和金融恐慌のあおりを受けて、会社の経営状態は最悪となっている。本社は丸の内にビルを借りているが、そこには債務者が連日のように押しかけているため社内は混乱している。探索者たちもうまく話を持ちかけないと、債務者と間違われて社員に追い払われてしまうことだろう。

彼に関しては、信憑性の高い話から、やっかみ半分の噂話まで、さまざまな情報が飛び交っている。

その情報に関しては下記の通りである。括弧書きになっている部分が情報を手に入れやすい場所や人物だ。これらはすべて本当の情報だが、キーパーの判断でこの中に役に立たない偽りの情報を混入させても良いだろう。

キーパーは探索者の調査に応じて、これらの情報を提供すること。

■瀬良は家族とは別居しており、ホテルや駅前旅館、待合いなどを泊まり歩いているらしい（さまざまなところで得られる）。

■最近、瀬良はドラゴンに顔を出していない（ドラゴンで得られる）。

■瀬良のお気に入りの女給は三田村君江だった（ドラゴンで得られる）。

■瀬良はいわゆる成金で、若いうちに贅沢の限りを尽くしてしまい、最近ではすっかり道楽にも飽きて退屈そうな様子だった（ドラゴンや瀬良の友人などから得られる）。

■最近、小椋米吉という、うさん臭い男と一緒に仕事をしているようだった（ドラゴンと会社で得られる）。

■瀬良はひそかにカフェードラゴンの経営権を購入している。商売替えにしても思い切ったことをしたものだ（ドラゴンの支配人を説き伏せると得られる）。

■最近、派手な遊びをすることもなくなった。家庭に落ち着くつもりなのか、四ッ谷あたりに屋敷を買ったらしいが住所までは知らない。小椋という男が仲介をしたそうだ（ドラゴンや瀬良の友人などから得られる）。

■瀬良鉄工は昭和金融恐慌のあおりを受けて、不渡り手形を出してしまい経営危機状態にあるらしい（瀬良鉄工の社員や企業家から得られる）。

■瀬良は工場の技師を集めて、大型の鏡を製造させていた。しかも板ガラスを使用した鏡ではなく、装飾を施した銅鏡だったらしい。そんな時代遅れの鏡など、とても商売になるとは思えない（瀬良の社員から得られる）。

■瀬良は銀行破綻の影響などという、つまらない理由で一気に会社が傾いたことで、すっかり経営にやる気をなくしている（瀬良鉄工の重役から得られる）。

■瀬良の資産は底を尽きかけている。もう会社を建て直すのは難しいだろう（瀬良鉄工の重役から得られる）。

上記の情報にあるように、瀬良は好景気のおかげで精神的に未熟なまま大金を得てしまい、若いうちに贅沢の限りを尽くした生活をしていた。ところが、銀行破綻によって自分の資産の大部分を失ったことで、途端に彼は厭世主義にとりつかれてしまったのだ。自分の人生など、ささいなことで天国にも地獄にも転がるのだと知って、急に虚しくなってしまったというわけである。

そんな不安定な精神状態の瀬良に目をつけたのが、『力の渦』に潜んでいたロイガーであった。そのときのロイガーはまだ弱い力しか持っていなかったので、瀬良が正常であったらそれに抵抗することはできたはずだった。ところが、この時の瀬良は厭世主義にとりつかれていたので、自分の最後の道楽としてロイガーを信仰することを選んでしまったのである。

シナリオ開始時には、すでに瀬良は死亡している。人生最後の好奇心を満たすため、この世に存在する最大の恐怖とされるガタノソアの姿を見てみようと思い、その結果、石化してしまったのである。しかし、それは彼にとって望む結果であり、すべての計画は君江と小椋に引き継がれている。

小椋米吉という男

小椋米吉はキーパーの使い方次第によっては、このシナリオの重要人物にも、脇役にもなる男だ。

この男の正体はカフェーの女給や芸妓など、ちょっと後ろ暗い商売をしている弱い立場の女を相手にした便利屋である。仕事の斡旋、住居の世話、パトロンの紹介、荒事の解決、芝居の切符の手配、どんな仕事でも器用にこなす男だった。

小椋は関西の出身らしくきつい関西弁を話し、背が低く、ひどい出っ歯の男である。頭の回転は人一倍速いが、どうにも女にだらしなく、いまのような商売をしているのも一人でも多くの女とお近づきになりたいからだと公言するような男である。善人ではないが、根っからの悪党というわけでもない。

君江と瀬良は、そんな目端の利く小椋を自分の手足として働くように誘い込んだ。この時代、女性蔑視はまだまだ根強く、いくら君江でもドラゴンの経営に対する指示など、女ではできない仕事が多くあった。小椋はそんな君江の表の顔として仕事をこなしていたのである。また、瀬良や君江ではわからない裏社会について詳しい小椋は、重宝な存在でもあったのだ。

やがて、瀬良がガタノソアに会って石化してしまってからは、いっそう小椋の仕事は増えることになる。

といっても、彼自身は今回のロイガーの計画をまったく知らされていない。大金持ちがひいきにしている情婦に、酔狂にもカフェーを買ってやり、戯れ半分で経営を任せているというぐらいにしか認識していないのである。

探索者が調査を進めていくうえで、小椋米吉の存在はチラチラと見えてくる。また、名前まではわからずとも、彼の独特の風貌と関西弁は多くの人の記憶に残っている。

この小椋を重要人物と考え、探索者は彼の足取りを追うこともあるだろう。

彼を捕まえて、口を割らせれば、瀬良と君江に関する多くの情報（四ッ谷の屋敷の場所も含めて）が聞き出せる。小椋は君江の言いつけでドラゴンや瀬良鉄工に顔を出すことが多いので、そのあたりで待ち伏せをすれば押さえられるだろう。

しかし、探索者が小椋を追っていることを君江が察知した場合、彼女は口止めのため容赦なく小椋を殺害する。その場合、探索者たちは銀座の川に浮かぶ小椋の死体と対面することになるだろう。

ただし、警察などにうまく話を持ちかければ、小椋の遺留品を確認することができるかもしれない。彼の手帳には、多くの情報が書かれてある。その中でももっとも重要なのは、四ッ谷の屋敷の住所である。

キーパーは小椋という男を利用して、探索者たちの君江への疑惑の目をそらすこと。そして、やっとのことで彼に対面したとき、意外とたいしたことのない奴だったという、肩すかしを味合わせてやると良いだろう。

小椋をどのタイミングで登場させるかによって、キーパーはシナリオの進行を操作することが可能である。プレイヤーたちが探索に行き詰まりを感じているようなら、早めに小椋を登場させるのもひとつの手だろう。

四ッ谷の屋敷

瀬良と君江の計画の拠点となっている屋敷は、銀座からタクシーで20分程度の距離にある四ッ谷近辺にある。

この屋敷の場所がわかれば、シナリオはクライマックスを迎えることになる。キーパーは探索者たちの調査が進んで、ロイガーの絵がきわめて危険なものであることが理解できた頃に、屋敷の情報を提供するようにすると良いだろう。

屋敷の場所は小椋経由で探索者に提供するのが一番無難であるが、それ以外の方法では、君江や小椋を尾行したり、瀬良の財産などを調べれば得ることができる。

当てもなく四ッ谷を探し回るのは時間がかかり非効率である。また、瀬良は別人の名前で屋敷を登記しているので、役所で住所を調べることは困難である。

四ッ谷の屋敷は平屋建てで、当時の基準としては平均的な広さの家だ。

建てられたのはここ数年のことで、和室と洋室を取り混ぜたモダンな造りになっている。特徴は離れになっている大きな洋室で、当時はまだ高価な大きな板ガラスをふんだんに使用した造りになっている。

庭は広く、庭木もたくさんある。敷地内はすべて大人の背丈ぐらいの高さがある生け垣に囲われている。生け垣の入口には扉のついた木の門があり、中の様子はよく見えない。正面の門を越えるよりは、裏口の木戸（こちらは簡単に開けられる）か生け垣の隙間をくぐり抜けた方が簡単に忍び込むことができる。

玄関、勝手口の鍵はそれほど厳重なものではないので［〈鍵開け〉×2］か〈機械修理〉｛〈解錠〉、DC10｝で開けることができる。それ以外でも、ガラス戸を破れば簡単に中に入ることができる。

ただし、この屋敷には小椋が雇い入れた見張りが2人ほど住んでいる。もともとは貧民窟にいた浮浪者だが、家の見張りをしていれば日銭（この時代の低所得者の賃金は驚くほど低いものだった）をもらえるうえに、立派な寝床まで提供してくれるということで、喜んでこの仕事に就いているのだ。

見張りは交代で見回りをしており、君江と小椋以外の人物が屋敷に近づかないようにしているため、探索者たちも簡単には屋敷に侵入することはできないだろう。

穏便に忍び込むには、何らかの作戦をたてる必要がある。見張りは訓練された兵士でも警官でもないので、簡単な誘導作戦や言いくるめに引っかかる。また、見張りの身なりや言動を見て〈アイデア〉｛〈知識（街知識）〉、DC10｝に成功すれば、彼らが元浮浪者であり賄賂に弱いことも予想がつくだろう。

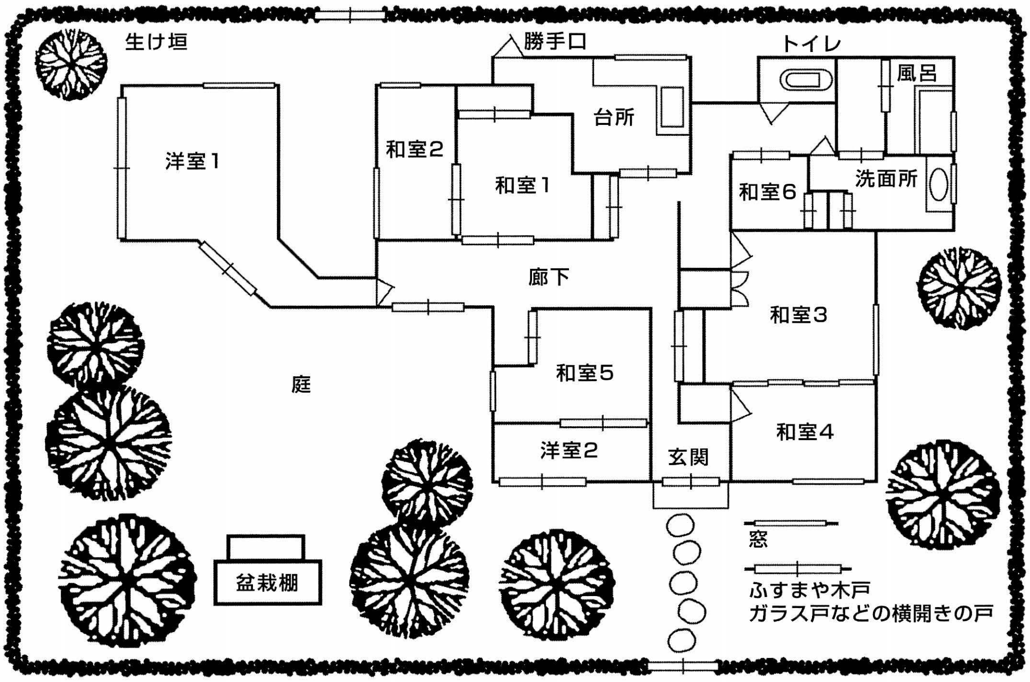
屋敷内の各部屋は下記のようになっている。

台所や洗面所など、説明のない部屋には重要な情報は無い。

【瀬良正市の部屋】

“和室1”と“和室2”は瀬良正市の部屋である。“和室1”は書斎で、“和室2”は寝室となっている。

書斎には小さな本棚と書き物机があるだけである。そ



のどちらも真新しく、ほとんど使用された形跡はない。ただし、書き物机の引き出しを調べれば、そこに鍵がひとつ入っているのを発見できる。この家のものにしては無骨で古くさい形の鍵だ（これは後述の茂木の足かせを外すための鍵である）。

“和室2”の窓は雨戸が閉められており、中は真っ暗である。

そんな暗い和室の中心には豪華ないすが一脚だけ置かれており、そこには着物を着た男が腰をかけている（それは石像になった瀬良である）。

部屋の壁には、直径1mくらいの円形の銅鏡が飾られている。銅鏡の表面は良く磨かれており、部屋に入ってきた探索者たちの姿を映している。

探索者たちがふすまを開けると、一呼吸の間を置いて、男のいる方からざらついた奇妙な声が聞こえてくる。それは意味のある言葉ではなく、何かの呪文のように聞こえる。そして、その不気味に響く呪文に反応したかのように、鏡に映る像がゆっくりと渦を巻き始める。

この銅鏡はロイガーの指示によって瀬良が作成した、ガタノソアと交信するための魔法の物品である。正しい呪文を唱えることで、この鏡にガタノソアの姿を映し出すことが可能なのだ。

勘の良い探索者ならば、このまま呪文を唱え続けさせるのは危険であると判断することだろう。このとき〈アイデア〉か〈機械修理〉｛【判断力】、DC10｝に成功した探索者は、その声が蓄音機から流れる声であることに気づくことができる。また〈聞き耳〉｛〈聞き耳〉、DC15｝に成功した探索者は、声が男からではなく、いすの下から聞こえてきていることがわかる。呪文を止めるためには、男ではなく、蓄音機を止めなければならない。

探索者に与えられたチャンスは1回限りである。真っ先に蓄音機の存在に気づいて、それを止めることができれば鏡にガタノソアが映し出されることはない。

もし、蓄音機の存在に気づけないで、男に襲いかかるなどしてしまったりした場合、呪文の詠唱が最後まで終了してしまう。すると、鏡の表面の渦巻きはゆっくりとその動きを止めて、別の像を映し出す。それはグレート・オールド・ワンであるガタノソアの姿である。その恐るべき姿を見た探索者は1D10／1D100ポイントの正気度を喪失する。さらにガタノソアの姿を見た者は呪いをかけられる危険がある。幸いなことにガタノソアは鏡に映し出されているだけなので、〈幸運〉｛反応セーヴ、DC10｝に成功すれば、その全身の姿までは見ないですむ。しかし、判定に失敗してしまうと、不運にもガタノソアの全身像を見てしまったことになる。その探索者は［CON×5］｛頑健セーヴ、DC10｝に成功すれば呪いに抵抗することができるが、失敗すれば筋肉が硬くなる進行性の麻痺が始まり、やがて全身は骨のように硬くなって死亡してしまうのだ。

部屋を調べてみれば、ふすまが開くと同時に蓄音機が動くような簡単な仕掛けがされていることがわかる。これは君江が仕組んだ恐るべきトラップなのだ。

ガタノソアの鏡はガラスを使用しない銅鏡であるため、簡単には壊せない。

いすに座っている石像は、ガタノソアと邂逅したため石化してしまった瀬良本人である。その表情は恐怖にゆがんでいるのに、どこか歓喜に満ちているかのようでもある。

衣服などはそのままで、肉体だけ石化しているため、暗い場所で遠目に見るとまるで生きているように見え

る。〈アイデア〉か［〈芸術（彫刻）〉×5］｛【判断力】、DC15か〈知識（芸術）〉、DC10｝に成功すると、この石像がもともとは生きた人間であったことを理解してしまい0／1D4ポイントの正気度を喪失する。

瀬良の石像の手には薄い日記帳が握られている。その日記帳は石化した指でしっかりとつかまれており、石像の指を破壊するか日記帳のページを分解しないかぎり、抜き取ることはできない。このことからも、その石像がもともとは人間であったことが推測できることだろう。

この日記帳は毎日の出来事を記したようなものではなく、瀬良がロイガーに従って行った所業に関する手記である。日記帳の3分の1くらいで手記は終わっており、30分をかけて読んでから〈日本語〉｛【知力】、DC10｝に成功すれば内容を理解することができる。なお、この手記は深くクトゥルフ神話に関係したものでありため、読んだ探索者は〈クトゥルフ神話〉を＋1%獲得し、1ポイントの正気度を喪失する。

この手記にはロイガーという神話的存在についてと、彼らが瀬良に制作するように命じたガタノソアの鏡についてとが記されている。瀬良はガタノソアという存在については理解していなかったようだが、その手記からはロイガーですら畏れ敬う神に強いあこがれを抱いていたことがうかがえる。

【居間兼客間】

“和室3”と“和室4”は居間兼客間である。2つの部屋をつなぐふすまを開けば、1つの大きな和室になるようになっている。

ここには君江の衣服が置かれてある。時々、君江はこの家に立ち寄っては着替えなどをしていたのだ。

それ以外に、目につくものはない。

【見張りの部屋】

“和室5”と“洋室2”の続き部屋は、見張りたちに与えられた部屋である。

せんべい布団が敷きっぱなしになっていて、その上には薄汚い下着などが散乱している。

見張りたちは玄関から屋敷へ出入りすることは許されておらず、“洋室2”の部屋にある当時にしては珍しい大きなガラス戸から直接出入りしていた。“和室5”の部屋のふすまは閉め切られており、屋敷内に勝手に入れないようにしてある。つまり屋敷と独立した部屋として、“和室5”と“洋室2”の部屋は機能していたというわけである。

食事は見張りのどちらか一人が近所に買いに行く。トイレなどに関しては、小便は庭にしていて、大きい方は不便ではあるが近所の店でトイレを借りている。

賄賂などによって見張りたちを懐柔すれば、彼らからは「離れの方から人の叫び声が聞こえてくることがある」とか「屋敷の奥から何かが腐ったにおいがする」といった気になる情報を得ることができる。

彼らはロイガーの計画については何も知らされてはいない。

【生け贄の部屋】

“和室6”は、もともとは女中のための部屋である。水場に近くてじめじめしており、窓もない狭苦しい部屋だ。

ここにはロイガーに精神を吸引された犠牲者の死体が3体放置されている。死体の一人は女給らしき女性で、もう2人は浮浪者風の中年婦人と幼い子供だ。すでに部屋には死臭が充満している。

死体を少し調べてみれば、彼女たちの手首に深い傷があることを発見できる。〈医学〉｛〈知識（医学）〉、DC10｝に成功すれば、この死体が死後1週間前後であることがわかる。さらに〈医学〉｛〈知識（医学）〉、DC12｝に成功すると、彼女たちは生きているうちに手首から血を抜かれたことがわかる。この哀れな犠牲者たちはロイガーにマジック・ポイントを吸飲され植物状態になったところで、両手首を切られ、出血多量で死亡したのだ。

最も重要な目的は彼女たちのマジック・ポイントだったが、その血はロイガーの絵を描くための絵の具を造るためにも利用された。部屋には包丁や血まみれのどんぶり、アルミ製の漏斗など、血を抜くための道具も置かれている。それらは専門の道具ではなくどこの家庭の台所にもありそうな道具で、それが逆にこの状況の猟奇性を強めている。

この胸の悪くなるような部屋の有様を見た探索者は0／1D4ポイントの正気度を喪失する。

【赤い渦巻きの部屋】

“洋室1”の部屋は母屋とは渡り廊下でつながれた離れになっている。

当時は贅沢品であった窓ガラスをふんだんに使用したモダンなサンルームだが、部屋と渡り廊下の窓はすべて内側から頑丈に板でふさがれており、せっかくの日当たりの良さがまったく無駄になっている。外から見ても、内側から板を打ち付けられているサンルームは異様なものに見える。

屋敷から離れまでは広い渡り廊下によってつながれている。廊下の壁には作りつけの戸棚があり、そこにはいろいろな画材が置かれてある。その中には可燃性の高いテレピン油もあり、これは絵を燃やすときに役立つことだろう。

長い廊下を渡って、部屋に入ると異様な臭気が漂っている。それは人間の血と油絵具とペンキのにおいが入り混じった、胸が悪くなるようなにおいである。

部屋の中はすさまじい状態になっている。壁や床、天井、窓を塞いだ板は黒いペンキで塗りつぶされており、部屋のすべてを利用した真っ黒いキャンバスには、真っ赤な渦巻きが無数に描かれている。天井には部屋のすべてを見下ろすような巨大な渦巻きが描かれており、床にはカタツムリぐらいの大きさの小さな渦巻きがびっしりと一面に描かれている。壁際にはきちんとしたキャンバスに描かれた『力の渦』に似た絵が何枚も並べられている。

そして、ここにあるすべての赤い渦は、どれもドラゴンで見た『力の渦』のような禍々しさを放っているのだ。

部屋の中心にはふんどし姿で全身に赤い塗料を被った男が倒れている。男の足は鎖で床につながれている。

足かせには鍵がついているが、〈鍵開け〉{〈解錠〉、DC15} に成功すれば外すことは可能である。"和室1"の書斎にあった無骨な鍵は、この足かせの鍵である。その鍵さえ持っていれば、足かせは簡単に外すことができる。

この男は、君江がロイガーの絵を描かせるためこの部屋に監禁をしていた茂木賢三である。彼はかなり衰弱しており意識不明の状態に陥っている(ついでに言えば、正気度もかなり減っている)。すぐにでも病院に入院させる必要があるだろう。

ここに置かれている絵こそ、ドラゴンの模様替えの際に飾られる『力の渦』の模写である。この絵を始末すれば、巨大ロイガーが銀座の街を破壊するという最悪の事態は避けられるだろう。

これらの絵にはロイガーの力が宿っているが、最初、ロイガーは探索者たちが入ってきても何も反応しない。茂木の足かせを外して助けだそうとした場合も同様である。この時点では、まだロイガーは探索者たちを君江の仲間だと認識しているのである。

ただし、ロイガーの絵を持ちだそうとした場合は別である。これらの絵はロイガーにとっては大切なものなので、何の説明もなく持ちだそうとすれば、探索者たちが何者なのかを確認しようとする。

まず、探索者たちをよく観察するため、部屋中にある渦巻きのすべてから黄色く光る二つの目玉が現れる。その目は人間とは異なり、瞳孔は縦長でギョロリと丸く飛び出ている。部屋中の壁に無数に現れた大小様々のロイガーの目を見た探索者は1／1D6ポイントの正気度を喪失する。正気度判定に成功しても、失敗しても、この状況は探索者にとって恐怖すべきものである。そんな探索者の恐怖心を感じ取り、ロイガーは探索者たちを自分たちの信奉者ではないことを察知する。そして、そんな探索者たち全員にロイガーは《精神力吸引》を使用する。呪文の抵抗に失敗した探索者は、ひどく陰鬱な気分になり1D6ポイントのマジック・ポイント {【筋力】を1D6ポイント} を奪われることとなる。この攻撃は毎ラウンド、探索者全員に対して行なわれる。

注意すべきなのは、これはロイガーが探索者たちを殺したいと思って攻撃をしているのではないことだ。ロイガーたちが本気になれば探索者たちなど簡単に殺すことはできる。彼らにとって探索者は殺す相手ではなく、マジック・ポイントを奪う獲物なのである。

マジック・ポイントがゼロになる前に部屋から脱出すれば、ロイガーたちはそれ以上の攻撃をすることはない。ロイガーは探索者たちの移動の邪魔をすることはないので、全力で逃げれば1ラウンドで部屋から出ることができるだろう。

ロイガー現る

瀬良の屋敷で見つけたロイガーの絵を始末すれば、ロイガーの計画を阻止することが可能である。

しかし、ロイガーの絵は全部で10枚ほどあるうえ、部屋ではロイガーたちが探索者の精神を吸引しようと待ちかまえているので、その場で破ろうとしたり、持ちだそうとするのは得策ではない。

最も安全な方法としては、まずは部屋から逃げ出して、屋敷の外から"洋室1"の部屋ごと絵を燃やすという方法だろう。乱暴な手段だが、このやりかたならばロイガーの精神攻撃を受けることはない。窓を板で打ち付けて部屋を密室にしたのが、逆に仇となったわけである。ただし、部屋に茂木を残してしまっていた場合は、この作戦を実行するかどうかはためらわれることだろう。

ほかにも、効率よく絵を破壊する方法を探索者が思いついたなら、少々やり方に無理があったとしてもキーパーは積極的に採用するべきだろう。プレイヤーが自らの知恵で勝利したと感じる事が重要なのだ。

絵が燃やされたり、破られたりすれば、ロイガーは自分たちの計画が失敗に終わったことを悟る。彼らは非常に気の長い種族であるため、計画を邪魔されたことに腹を立てて探索者を攻撃するようなことはない(もちろん、そんなことは探索者にはわからないことだが)。

ただ、ロイガーは瀬良に造らせたガタノソアの鏡だけは回収しようとする。彼らが信奉するガタノソアと交信のできる貴重な物品だからである。

そのためにロイガーはいままで蓄積したマジック・ポイントの一部を消費して、巨大爬虫類の形態に実体化をする。

実体化するパターンはシナリオの展開によって変化するため、キーパーは以下のパターンから適したものを選ぶこと。

●ドラゴンに絵を残している場合

瀬良の屋敷にある絵を破壊されたロイガーは、ドラゴンに残された絵から実体化をする。

当然、巨大なロイガーが実体化したことでドラゴンは半壊してしまう。この知らせは、電話によって現在の経営者である瀬良の屋敷にも届く。その電話に探索者がでれば、ロイガー出現の報を最も早い段階で得ることができるだろう。

ロイガーはガタノソアの鏡を回収するため、銀座から四ッ谷に移動を開始している。当時の銀座の町は川に囲まれていたので、ロイガーはすぐに川に入ると、悠然と皇居のお堀の中を泳ぎ、半蔵門で再上陸をしようとする。

半蔵門から四ッ谷までの間、麹町のあたりは陸路しかないため、ロイガーは巨体をうねらせながら麹町を突っ切ろうとする。ロイガーの通り過ぎた町の被害は甚大なものになるだろう。

探索者たちがロイガーの目的がガタノソアの鏡であることに気づき、ロイガーが再上陸する前に鏡を差し出せば被害は最小限に抑えることができる。

自前の自動車かタクシーに乗って銀座の方に向かえば、途中でロイガーが皇居を迂回するようにしてお堀の中を泳いでいるという話を野次馬から聞くことができる。

探索者が何らかの方法でロイガーにガタノソアの鏡を返した場合、ロイガーは鏡を手にして上空へと浮かび上がりそのまま退散する。ロイガーとしても、好んで生身の姿をさらしているわけではないからである。

実体化したロイガーは中国の竜のような姿である。そして、ガタノソアの鏡を手にもった姿は、まるで宝玉を

持つ竜を彷彿とさせる。皇居から竜が飛び立ったという話は、しばらく人々の話題となることだろう。

●ドラゴンの絵を処分しており、君江が死亡、もしくは彼女を拘束している場合

これはもっとも被害の少ない展開である。

瀬良の屋敷の絵が破壊されると、その最後に残った一枚からロイガーは実体化をする。そして、屋敷にあるガタノソアの鏡を回収すると上空へと退散していく。

展開的には少し地味だが、探索者が賢明に動いているのならばこのような結末もあることだろう。

●ドラゴンの絵は始末しているが、君江が自由に動いている場合

探索者たちがロイガーの絵をすべて始末して、ほっと一安心をしているところに君江が姿を現わす。

タイミングとしては探索者たちがガタノソアの鏡の始末をしようとしているときが良いだろう。物好きな探索者が鏡を自分のものにしていた場合、その探索者が一人でいるところに現れるというのもおもしろいだろう。

彼女はこの時代の女性にしては奇妙なことに、コートを羽織っている。そして、探索者の前に立ちはだかると、そのコートの前を広げる。コートの下は全裸であり、彼女の腹にはロイガーの絵にそっくりの渦巻きが浮かび上がっている。そして、そこからロイガーが実体化を始めるのである。

実体化したロイガーは君江が生きているうちには探索者を攻撃しようとする。ただし、その攻撃の対象はガタノソアの鏡を持っている探索者に集中される。〈アイデア〉{【判断力】、DC10}に成功した探索者は、ロイガーの狙いがガタノソアの鏡であることに気づくことができる。

君江は探索者たちがあわてる様を見て、さも楽しそうに「なんだい、やっぱりあんたたちもほかの連中と同じみたいだね。ほらほら、私の腹の上でそのみっともない姿をさらしなさい！」とあざ笑う。彼女は床の中で醜態をさらしていた紳士たちと、ロイガーの出現にあわてる探索者たちを重ね合わせているのである。

ロイガーの第一の目的はガタノソアの鏡を回収することなので、鏡を使ってうまく誘導をすれば、ロイガーはあっさりと引っかかるだろう。その隙に君江を倒すことができれば、ロイガーはもはや計画は失敗したと悟り、ガタノソアの鏡を回収して地上から退散する。

ロイガーを前にしても勇敢に行動した探索者たちを見て、君江はいまわの際に「そうか、あんたらみたいなのもいたのか。世の中、広いんだねぇ」と言い残して息絶える。

このパターンはキーパーのアドリブに任された部分の多い、自由度の高い展開である。キーパーが面倒だというのなら採用しないでもよいだろう。その場合、君江はどこともしれず姿を消して二度と探索者の前に現れることはない。

その後、瀬良の屋敷に残された死体などが公になれば、瀬良と君江は猟奇殺人の犯人として手配されることだろう。警察は屋敷の石像が瀬良の成れの果てなどとは信じるわけもなく、その行方をずっと追い続けることになる。

もし、探索者が君江の身柄を確保しているのならば、探索者が集めた証拠と一緒に警察に突き出すことで、彼女は瀬良の共犯として有罪となる。獄中で彼女がどのような運命をたどるのか、それは探索者のあずかり知らぬことである。

経験点の報酬と正気度の報酬

正気度ポイントの報酬(BRP)

ロイガーの絵は始末したが、銀座がロイガーに破壊されてしまった場合：1D3

ロイガーの絵を完全に始末して、銀座の被害も最小限に抑えた場合：1D10

典型的なストーリー・ゴール(d20)

◆ドラゴンに飾られていた『力の渦』の絵を始末する。
◆瀬良の屋敷にあったロイガーの絵を始末する。
◆銀座をロイガーの破壊から守る。
◆三田村君江を無力化する。

ボーナス正気度報酬(d20)

ロイガーの絵は始末したが、銀座がロイガーに破壊されてしまった場合：1D3

ロイガーの絵を完全に始末して、銀座の被害も最小限に抑えた場合：1D6

能力値

三田村君江

STR 9　CON 15　SIZ 9　INT 18　POW 15
DEX 14　APP 17　EDU 16　正気度0　耐久力12
移動 8
ダメージ・ボーナス：なし
武器：パンチ　55%、ダメージ1D3
技能：言いくるめ　85%、隠れる　50%、聞き耳　60%、忍び歩き　60%、心理学　40%、説得　60%、値切り　30%、変装　30%、目星　70%

ロイガー

STR 40　CON 28　SIZ 50　INT 20　POW21
DEX10　移動 7　耐久力 39
ダメージ・ボーナス：＋5D6
武器：かぎ爪　30%、ダメージ1D6＋5D6
噛みつき　50%、ダメージ2D6
装甲：8ポイントの爬虫類の皮
呪文：精神力吸引
正気度喪失：爬虫類のときは0／1D8ポイント、不可視のときは正気度ポイントの喪失はない。

ならず者

STR 17　CON 13　SIZ 17　INT 8　POW 9
DEX13　APP 8　EDU 9　正気度　45
耐久力　15　移動　8
ダメージ・ボーナス：＋1D6
武器：パンチ　70%、ダメージ1D3＋1D6
技能：聞き耳　50%、目星　40%

Majinco Jewel of Ponape

ポナペの摩人琥（マジンコ）

はじめに

南太平洋に浮かぶポナペ島（現ポンペイ島）が舞台である。ポナペはカロリン諸島の西端に存在する、比較的有名な島である。

本シナリオは南洋が舞台であり、時期としては少なくとも1919年（大正8年）以降、できれば1922年以降に設定するのが望ましい。その時代であれば、ポナペは帝国の信託統治領として認められており、日本人も多く進出していたからである。

シナリオのテーマは「極彩色の南国のジャングルで起こる惨劇と幻夢」である。よって、舞台は実はポナペに限定しなくてもよい。

ジャングルがあって、珍しい昆虫がいて、珍奇な風習を信じる原住民がいる場所であることが望ましい。帝国内を舞台にするのなら、マリアナ、マーシャル、東西カロリン諸島の中のある程度の面積を持つ島、あるいは台湾でもかまわないのである（台湾にもジャングルはあり、土着民族はその昔、人食いの風習を持っていた）。

帝国領外なら、東南アジア、インドネシア、ニューギニアなどを舞台にしてもかまわないし、その場合は（戦時下では探索者が動きにくいにせよ）時代にこだわる必要もないだろう。

参加する探索者の人数は問わない。シナリオ中では敵と戦う局面があるが、戦力不足で全滅が予想されるなら、同行する陸軍兵士の数を増やしたり、探索者に貸与する武器を強力なものに替えてやればいい。

必須技能や必須装備などは特にない。あれば便利な技能は通常通りだが、舞台が舞台なので書物をあさるような機会はそう多くないだろう。

軍人、学者、学生、探偵、医者、女給などのキャラクターは特に、今回の依頼者と行動を共にして自然に思える探索者である。そうした職業の探索者であれば、特有の技能も披露／活用する機会があるはずだ。

なお、シナリオ中に登場する多くのクリーチャーはもちろん、首狩り族の風習や設定などは完全に史実に基づいたものではない。一部、フィクションが混じっている。

Keeper's Information

キーパーの情報

ポナペ島に逗留する華族・甲小路（かぶとこうじ）男爵は狂気にとらわれている。

彼は島で見つけた新種の昆虫にご執心という理由で帰国しないのだが、実は別な理由で島から離れられなくなっている。

ポナペのジャングルは「レン高原」につながっていて、そこでは「レンのクモ」の変種が、誘い込まれた人間を襲っている。襲われた人間は繭（まゆ）に包まれ、最後には「摩人琥（マジンコ）」という手の平サイズの琥珀（こはく）に凝縮されてしまう。

永遠に閉じ込められ、絶望に泣き叫ぶ犠牲者を見るのを、男爵は楽しみにしている。また、彼は、異界の生物によって生成された琥珀の美しさに心を奪われている。

彼はより多くの摩人琥をコレクションするため、島に人を呼び寄せているのだ。

そして、美しい人間が美しい摩人琥になることを知った男爵は、自分の愛娘を毒牙にかけることを夢見ている。

Introduce

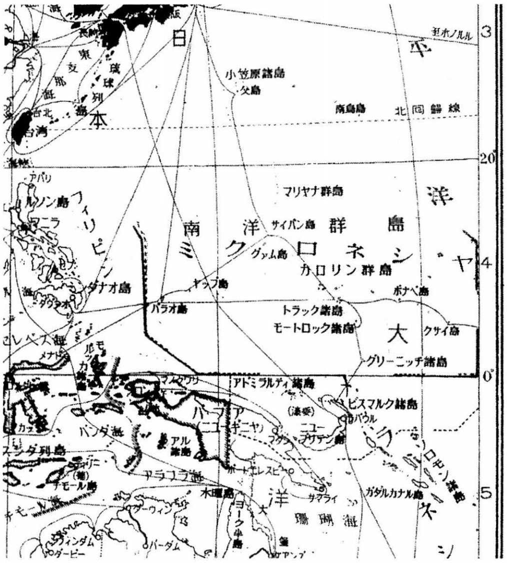
導入

南洋へ昆虫採集に出かけた甲小路男爵が東京に戻ってこない。

男爵家の令嬢、甲小路沙夜香（さやか）は再三、帰国するよう手紙を出した。しかし、男爵は逆に彼女を、狂気じみた手紙で現地へ呼び寄せようと必死である。

「まずはとにかく、父を南洋のポナペから連れ戻してほしいのです」

甲小路家を訪れた探索者の一人が、沙夜香の頼みを引



き受けることからシナリオの幕が開く。

最低、探索者の一人が、沙夜香の（心強い）知り合いであるか、こうしたやっかいごとに首を突っ込める職業（私立探偵など）であればいい。そして、探索者は沙夜香を通じてここで知り合いになるか、最初から全員が顔見知りだったということになる。

以下に、キャラクター的なつながりのヒントを示しておく。

●沙夜香の友人や学友、知人だった→学生、学者など
●沙夜香の屋敷の同居人である→女給、書生
●男爵の知人か、男爵家に縁がある→学者、華族、軍人、医者
●少佐かリヨンの知り合いで話を聞いてきた

Kabutokouji House

依頼と女給

当時の南洋は未開の地で、ある程度の危険が想定される。

沙夜香は探索者が数人の仲間を連れていくことを快諾し、その分の旅費・経費も全額負担してくれる。

目的地や所要時間は事前にわかるが、旅は1か月から2か月程度になると考えればよい。出発や帰国の期限はない。探索者の準備が整うまでに、沙夜香は旅の手配などをしてくれる。

探索者へ報酬を出すかどうかは、沙夜香と探索者がどういう関係かによって変わってくる。友情や好意から依頼を受けるにしても、沙夜香は少なくとも、探索者の1～2か月分の収入を、謝礼として用意するだろう。

沙夜香は探索者に同行したいのだが、家の者は反対はしている。よって、ここで沙夜香は同行するとは言わない（探索者が強く説得した場合は同行する）。

ポナペ行きの相談をしていると、応接間に甲小路家の女給が紅茶を運んでくる。

若い娘で、名を小金澤リヨンという。彼女は非常に不器用で、客の前でカップをひっくり返すか、ポットを落とすかのへまをする。

「すみません、すみません……わたし、そそっかしくて」

沙夜香はそんなリヨンをかばう。片づけさせてから下がらせ、探索者にこぼす。

「両親をなくして、うちで引き取ったんです。要領が悪くてふびんな子で……どうか、許してあげてくださいませね」

なお、探索者の中に女給がいる場合、リヨンをシナリオに出す必要はない。条件が合えば、リヨンが果たすのに近い役割をその女給探索者に担わせるのもいい。

男爵の手紙

これは依頼を受ける前後に得られる、貴重な必須情報である。

男爵と沙夜香は何度も文通しており、彼女は父から受け取った最近の手紙を見せてくれる。

特に3通目の内容は常軌を逸していて、男爵は精神のバランスを崩していると感じさせる。

1通目の内容：

「元気にしているかね、沙夜香。

私も東京に戻りたいのはやまやまだが、ポナペでまったくの新種を見つけた。この島はいったいどうなっているのか……霧の向こうの平原にしか、アレはいないのだ。

私の蝶（ちょう）は、木に大きな繭を作る。繭を放置しておけば、その中に琥珀ができる。素晴らしい琥珀だ。輝きとともに発せられるメロディは私を魅了してやまない。

首狩り族ともうまくやっている。そちらの方は心配ない。ヤツらは島の神を恐れている。今や、ヤツらは私の従順な下僕だよ。だが、いや、ひょっとして、ヤツらもこの世界の者ではないのかも知れない……」

2通目の内容：

「元気にしているかね、沙夜香。

私はこの島から離れられない。新種の蝶はそれほどに素晴らしい。現地で知り合った邦人や外国人も、私の琥珀や蝶にほれぼれするのだ。

だが、いくらカネを積まれても、出来のいい琥珀は手放すものか。出来損ないはいくつか商人に売ってやったが。

琥珀を見せるのは気分がいいが、蝶を見せるのは勇気が要るよ。みんなが蝶を好きなわけではないし、繭はたいていの人は嫌うからね。

何にせよ、もっと美しい素材が必要だ。素材が良ければ、より美しい琥珀ができるとわかった……」

3通目の内容（最新の手紙）：

「元気にしているかね、沙夜香。

島は離れられないと、以前に何度も書いたはずだ。しかし、私もお前に会いたい。

沙夜香、ポナペに遊びに来なさい。友達も連れてくるといい。何人でもいい。ここは楽園だ。

お前もきっと気に入って、一生、暮らしたくなる……いや、一生ではなく永遠だ。実は私は不老不死の秘密を見つけたのだ。沙夜香も島に来れば、不老不死にしてやることができる。

追伸・島に来るなら、必ず女給のリヨンを連れてきなさい。私にはあの娘が必要だ」

（“プレイヤー資料1”150ページ参照）

鍬形少佐

鍬形少佐はポナペ島に赴任している陸軍将校である。

沙夜香は鍬形少佐からの手紙を見せ、鍬形少佐が男爵家に縁のある者であることを手短に告げる。

「この人に現地での案内を頼んであります。向こうで合流してください」

〈心理学〉、〈精神分析〉などのロールに成功すれば、沙夜香が心の中で少佐を嫌悪していることがわかる。それについて質問すれば、少佐の過去や、沙夜香との間に起こった事件を打ち明けてくれるかも知れない。

また、［INT×2］のロールに成功すれば、少佐が現地の有力者であることを推測できる。あるいは、金に汚い俗物だという噂を思い出すかも知れない。

少佐からの手紙

「ご無沙汰しています。甲小路家で昔、お世話になった鍬形穣です。

最近、ある筋からポナペに父君が逗留中という情報を入手しました。

久しぶりに会いたかったのですが、どうやら引きこもっておられるようで、まだ面会できていません。彼の様子はおかしいと思います。

しかし父君からは、沙夜香お嬢さんかその知人がポナペに来ることがあれば、島まで案内するよう言いつかっています。

私はしばらく前にトラック島に赴任してきました。こちらの地理や情勢に明るく、陸軍の将校ですから、顔も利きます。

南洋へお越しの際はぜひご連絡ください。ポナペまでご一緒します。

こちらは治安が悪く、人食い人種や首狩り族などが跋扈するところもあります。くれぐれもお気をつけください」

（“プレイヤー資料2”151ページ参照）

ポナペの情報

以下には、現地に行ってから得られる情報も含まれている。

■南洋諸島の情報や情勢については76ページを参照のこと。探索者がそれらの情報を知っているかどうかはEDUによるだろう。南洋諸島には邦人が多く、日本語が通用する。

■ポナペ島の情報は、〈図書館〉、〈博物学〉ロール、［EDU×3］ロールなどで断片的に得ることができる。以下に情報の断片を挙げておく。

ちなみにナンマドール遺跡およびムーに関する情報は、このシナリオに関係ない。ルルイエを連想させる話は探索者を混乱させる罠である。キーパーの判断で、そうした情報は使用しなくてもよい。

■ポナペ島の位置は北緯6度54分、東経158度14分。太平洋の真ん中で、ほぼ赤道直下にある。直径20kmの丸い島である。

■島は珊瑚礁に囲まれ、海岸線はマングローブ林になっている。内陸部もジャングルが多い。砂浜は少ない。

■火山島で、孤島には珍しく標高500m級の山々がある。山間部には滝が多く、水資源が豊富である。

■現地人はポナペ語という独自の言語を話す。邦人入植者も多い。島の人口は5,000人程度。繁華街コロニア、島都パリキールなどがある。

■「ポナペ」とは現地の言葉で「石造りの祭壇の上」という意味であり、その象徴的な存在がナンマドール海洋都市遺跡である。

■ナンマドール遺跡は島の南東部の浅瀬にある。6世紀ごろから栄えた王朝によって建造されたといわれているが、年代測定の結果もはっきりせず、謎の残る遺跡である。

■ナンマドールをはじめとする、ミクロネシアの諸島に散らばる遺跡、海底遺跡などは幻のムー帝国の遺構ではないかという説もある（＝ルルイエの遺構？）。

その他の情報

屋敷の至るところには東南アジア各地から持ち帰ったらしい飾り物や木彫り、置物、人面の描かれた木盾、よくわからない楽器や道具、角型のペニスケースなどが展示されている。

珍奇で不気味な、南洋のさまざまな昆虫の標本もたくさん飾ってある。

また、男爵の書斎には昆虫図鑑をはじめ、昆虫関係の専門書がずらりと並んでいる。

手紙に書かれていたポナペの新種の蝶に興味があれば、ここで調べることはできる。沙夜香の許可を得て、ここから昆虫の本を持っていくこともできる。

結論を言えば、屋敷にあるもので、男爵に関する奇妙な手がかりはない。男爵は当時よくいたタイプの「多趣味な金持ちの暇人」である。

リヨンが男爵になぜ召喚されたのか、屋敷の誰も思い当たる節はないという。

リヨンは別に男爵の「お手つき」でもなければ、お気に入りでもなかった。彼女が明らかに人と違う特徴は、混血児であることくらいである。

A Stowaway

1. 出発と密航者

現地までは、海路（軍にコネがあれば空路が使えるかも知れない）を使うことになるだろう。サイパン経由でトラック島に行き、そこで鍬形少佐と合流する予定である。その後、ポナペ島へ向かう。

探索者が内地を離れるに際して、キーパーは銃などを

購入する機会を与えてもよい。

海路にせよ空路にせよ、乗り物に乗ってから、探索者たちは沙夜香やリヨンに再会することになる。こっそり同乗していた、あるいはトラックに着いてから、別な便で来た彼女たちと出会う。

「やっぱりお父様が心配なので……家の者に黙って抜け出してきてしまいました。どうか、私も連れていってください」

「沙夜香お嬢様を一人で行かせるわけにはいきません。それに、旦那(だんな)様はわたしを連れてくるよう、手紙に書いていたのでしょう？」

もはや二人を引き返させることはできないし、どうあっても沙夜香は同行するつもりでいる。

In Truk

2. トラック島にて

鍬形少佐と落ち合い、彼がこの地で権力者であることを知る。

彼は男爵家と近しい者だが、純粋な好意で探索者らに協力するわけではない。

沙夜香への下心を持ち、男爵がお宝(摩人琥)をごっそり持っていると踏んで協力するのである。

夜這い

トラック到着の晩、少佐は一行をもてなして酒を振る舞い、ホテルに部屋を用意してくれる。しかし、深夜にちょっとした事件が起こる。

探索者たちは夜中に沙夜香の悲鳴で目を覚ます。急いで行ってみれば、酔った少佐が沙夜香の部屋に忍び込み、ふらちな振る舞いをしようとしている現場を目撃する。

「や、やはり、あなたという男は油断がなりません！……何でもあなたの思い通りにはなりませんことよ！」

探索者が踏み込めば、少佐はばつの悪い顔で去る。

沙夜香は、昔、少佐が屋敷で書生をしていたころにもいたずらされそうになったと語る。彼女が幼少時の話だ。

「ですから、私は鍬形が嫌いですし、信用もしていません。お父様を連れ戻すため、現地に詳しいから仕方なく頼りますが、どうせ私の体やお金が目当てなのです」

少佐への反応・探索者の待遇

翌朝、少佐は探索者たちに話しかけてくる。

「君らも男爵の摩人琥が目当てなんだろう？　もうけ話に俺も乗せてくれないか」

探索者がそんな少佐に対して、昨夜の事件やその態度に強い嫌悪感をあらわしている場合、この後のタイミングで貸与される武器は刀剣類か22口径オートマチックだけになる。

無難に対応する、または口先だけでも好意的に接した場合、少佐は気をよくし、よりよい銃器を貸与したり、ポナペへの旅に陸軍兵士1D6名を同行させる(最低2名、最高6名)。

摩人琥とは何かと聞いた場合、少佐はバカにしたように鼻で笑い、何も答えない。

その後、探索者らに護身用の武器を貸与してくれる。

刀剣類、拳銃なら何でも好きなものを一人1丁、それ以上のものは〈信用〉、〈言いくるめ〉、〈説得〉などのロールが必要である。

ただし、ライフルやマシンガンなどを手に入れても、街に持っていくことはできない。それらの武器はあとで用意すると言われる。

出来損ないの摩人琥

ポナペへは飛行艇が用意される。

トラックで丸一日を過ごすが、その間、探索者は街を散策することができる。

当時のトラックは南洋諸島の拠点の一つであり、軍人や貿易商などが多く在住していた。

摩人琥に関わる情報を探す場合、〈目星〉、〈博物学〉でロールする。成功すれば、邦人貿易商・和田嘉一郎の店で、「それ」を発見できる。

「摩人琥をお探しですか？　これのことではないですか？　ポナペにいる学者から人を介して手に入れたものですが……」

それは濁った琥珀の塊だった。大きさは手の平サイズで、中に何かが封じ込められている。しかし、濁っているため、何かはわからない。じっと見つめていると、封じ込められているものはゆっくりと動いているような気がする――。

じっくり調べた者(半日以上)は正体を断定できず、精神が不安定になる。1正気度ポイントを失う。

和田は相当な金額を払ってこれを買ったという。

もし、クリアな琥珀ならそれなりの価値になるだろうが、濁った琥珀そのものにたいした価値はない。それでも摩人琥が自慢であり、見せてはくれるが、決して譲ってはくれない。

〈心理学〉、〈精神分析〉ロールに成功すれば、この男が摩人琥に執着しているのがわかる(彼は正気を失いつつある)。

Ponape Arrival

3. ポナペ到着と情報収集

市街地では、新たに以下の種類の情報が得られる。すべてを伝える必要はない。

町の人は現地人でも邦人でも割合に親切で、のんびりしている。

しかし、「甲小路」や「マジンコ」といった単語を出すと、とたんに表情が険しくなる。そうしたものを忌み嫌っている印象を受ける。

■島の奥地には人食いの風習を続ける首狩り族がいる。最近、なぜか凶暴になり、危険である。

■男爵は昆虫の研究のために島の奥地にコテージを建てさせ、そこに一人で住んでいるという。御用聞きの商人が雑貨などを売りに行っていたが、ここしば

らくは誰も行かなくなった。

■商用で男爵の家に行った者、顔見知りで招待された者の多くが帰ってこない。首狩り族に襲われたのか、遭難したのか？　巡査も恐れて、なかなか捜索に行こうとしない。

■ジャングルの奥で、遠目に変な蝶を見かけた。新種かも知れない。

■ジャングルの奥で大きな繭の破片を見かけた。

■この島は小さく、山地はあっても平原はない。

■男爵の家から戻った者のうち、数人は摩人琥を譲り受けたようだ。これを手に入れた者は魂が抜けたようになり、現地人は魔の石として恐れている。

■男爵のもとには多くの摩人琥があるという。見た人の話では、全財産を売り払っても手に入れたくなるものらしいが、出来のよい「真の」摩人琥は街に出回っていない。

男爵の手下

摩人琥を得た者に会って話を聞くこともできるが、彼らの持っているものはトラックの和田のと同じ出来損ないで、たいした手がかりは得られない。

入植者の菊池宏典もその一人だ。

「本物はこんなものじゃない。歌い、動き、輝く。男爵はそんな摩人琥をたくさん持っているんだ……」

菊池に男爵の話を聞こうとすると、「会ってみればわかる。男爵は邦人の話相手を求めているし、オレも真の摩人琥をまた見たいから」とコテージへ案内しようとする（が、彼はその途上、早々に首狩り族に殺される）。

実は菊池は男爵の手下であり、摩人琥に興味を持つ者を案内し、その犠牲者にしていた。

4. ジャングルへ

for Jungle

菊池に誘われるか、あるいは探索者たちがぐずぐずしているなら、沙夜香が率先して男爵のコテージへ向かおうとする。

「そんなに心配しなさんな。こっちには武器もある。兵隊もいる。首狩り族に会っても返り討ちにしてやる。ヤツらは植民地征服に邪魔だからな、ちょうどいい」

少佐もお宝が目の前とあって、男爵と会うことに積極的だ。

首狩り族の襲撃

数時間後、ジャングルの奥で襲撃に遭う。

敵は槍や斧で武装した首狩り族だ。言葉は通じないし、探索者たちを狩ることしか考えていない。

出現する人数は［探索者の数－1人］。少なくとも一人は死ぬか捕獲されるまで戦う。

干し首

死んだ首狩り族は、首から野球ボールくらいの大きさの飾り物をぶら下げている。

よく見た者は、これが薫製のような干し首であると理解する（1D3正気度ポイントを失う）。

少佐は干し首の説明をする。

「ヤツらは倒した敵の肝を食ったりするようだがね……」

首狩り族は敵の首を切り落とし、頭皮をドクロからはぎ取る。これを袋状に加工し、中に熱した石と砂を詰める。熱した石と砂を何度も詰め直しているうちに、頭皮はこのくらいの大きさにまで収縮する。そうして出来た干し首は、戦士のお守りになるのだという。

これは人を縮小して宝石に詰め込む摩人琥を暗喩する話である。

胸の悪くなる話を嫌悪する相手から聞いて、沙夜香は木陰で嘔吐（おうと）する。リヨンも介抱しながら、顔色が悪い。

謎の霧と再度の襲撃

道なき道を進んでいくと、やがて、あたりは深い霧に包まれる。

探索者たちは一瞬、気が遠くなり、気づくと全員が少しずつ離れた場所にいた。どうにか互いが認識できる距離である。

霧の向こうに奇声を上げ、飛び跳ねる人影があった。再び敵に襲撃される。

「くそっ、性懲りもなく、また襲ってきたのか！　何度でも返り討ちにしてやる」

少佐や部下の兵隊は探索者らより遠い場所にいるようだ。銃器で応戦している。

一行はいつの間にか、レン高原へ飛ばされていた。以後、境界線がはっきりしないポナペとレンの間で探索行が続けられることになる。

ここで登場するのは首狩り族ではなく、ガスト（“クトゥルフ神話TRPG” 172ページ）である。出現数は［探索者たちの数－2］人。

深い霧の中での戦いなので、銃器の命中率は半減する。

敵は探索者に近づかないと攻撃できないし、近づくまで正体はわからず、正気度ポイントを失うこともない。戦闘終了後に死体を確認すると、正気度ポイントを失うことになる。

もし探索者らがマシンガンやライフル、手榴弾など強力な武器を持っていて戦闘能力も高いなら、ガストでなく、ガグ（“クトゥルフ神話TRPG” 172ページ）1体を登場させるとよい。この場合、霧の向こうであっても形状もサイズも明らかに人間と違うとわかる。

放浪

戦いの中で少佐とその部下は姿を消す。

彼らははぐれて、違う場所に転移したのだ。

一行はジャングルでなく平原にいることに気づく。戦った相手は怪物だったし、ここは本当にポナペ島なのだろうか？

もはや、地図や方位磁針などは当てにならない。どこか一方向にまっすぐ移動したとしても、海岸線にたどりつくことはない。本来なら、直径20kmの島なので、迷わないはずである。

リヨンはパニックに陥り、霧の中に走り出す。沙夜香

も後を追う。
探索者の行動がどうであろうと、彼方から悲鳴が聞こえる。彼女たちも、後を追っていった探索者らも大勢の首狩り族に包囲されてしまう。
一巻の終わりと思われたとき、日本語で誰かが叫んだ。
「そこまでだ、お前たち！　……沙夜香よ、よく来てくれたね、ポナペへようこそ」
霧が晴れると、そこはやはりジャングルで、立っているのは甲小路男爵だった。
彼は首狩り族を手なづけている。首狩り族を追い払ったあと、一行をコテージへ招き入れる。

5. コテージにて Cottage

男爵のコテージはなかなかに立派なものである。平屋だが、館と言ってよい広さと設備を備えている。食堂、居間、男爵の寝室、書斎、さらに客間として案内される寝室が3部屋ある。
「長旅で疲れただろう？　ここは安全だ。ゆっくりしていきたまえ」
男爵は全般に弁舌さわやかで、明るく振る舞う。
摩人琥や蝶など核心を突く話をしていないときは、異常さはみじんも感じられない。
探索者らが途中であまり男爵の評判や情報を得ていなかったとしても、物騒だった道中を考えれば、かえって不自然な態度である。
ここまで来たからには、コテージ以外に安全な場所はない。
探索者たちはだいたい一晩の間、ここに逗留し、男爵と歓談したり、探索をすることになる。その間に何か事件が発生するだろう。
キーパーは時間の流れはあまり気にしないこと。ドリームランドと現世の境界にあるこの地では、時間はキーパーの思うまま、都合のいいように流れるものとする。
探索者は、正確な時間経過を把握できなくなる。

首狩り族の徘徊

外は常に首狩り族が徘徊している。安全なのはコテージの中だけだ、と男爵は忠告する。
いつ帰してくれるのかという問いには、薄笑いを浮かべて「ゆっくりしていきたまえ」としか答えない。
首狩り族とコミュニケーションを取るのは不可能である。彼らはポナペのジャングルとレンの境界線を支配する「蝶蜘蛛」を恐るべき神と考え、探索者たちは生け贄、あるいはお守りの材料としてしか見ない。
もし探索者が脱出を選んだ場合、首狩り族に追い立てられる筋で、蝶蜘蛛と対決することになる。

故障したトラクター

アメリカ製の「ホルト五屯牽引車」がコテージのそばに停まっている。農耕用トラクターである。
男爵の物か客人の物か説明はないが、これに注目すれば、「燃料は入っているが、故障していて動かない」と教えられる。修理しようとしても成功はしない。これは脱出には使えない。

食堂

生活感が感じられない。男爵は探索者や沙夜香などから日本のみやげ話を聞く。
リヨンは食堂でお茶や食事の支度をする。
食堂に付属する台所には、シャンパン1ダース分の空き瓶がほこりをかぶっている。

居間

ここにも生活感が感じられない。男爵は探索者や沙夜香などから日本のみやげ話を聞く。
沙夜香が父と話をしたがるので、探索者たちのうち、数人は抜け出して、ほかの部屋を探索することができる。
このコテージにいる間は、眠くなったり空腹になることはない。疲れていれば、自由に客間で休んでいいと言われる。
男爵が席を外したときに調べれば、サイドボードの引き出しから日記を発見できる。彼はあまり日記を熱心につけていないが、情報の断片を得ることができる。

日記ページ1

あの蝶のような蜘蛛のような生き物は何なのだろう？　しかも、ここは私のいた世界とは違う。
この島に平原はなかったはずだ。どこか別な幻の世界にいるようだ。しかし、ポナペに戻ろうとすれば戻れるようなので、問題はない。
今はあの蝶蜘蛛が作り出す繭の方が問題だ。繭から出てきた琥珀に、私は正気を失いそうになった。

日記ページ2

蝶蜘蛛との契約が成立したように思える。アレには知性があって、私の目的を理解している。
人をおびき寄せ、アレにエサとして与える。そうすると私は琥珀を得られる。
蝶蜘蛛を恐れている首狩り族も手なづけた。ヤツらは蝶蜘蛛を神、私を神の代行人と認識しているようだ。

日記ページ3

首狩り族を使って、人間を繭の森に追い立てることにした。この地に足を踏み入れた者は、私の眼鏡にかなえば、摩人琥になれる。そうでない者は、ヤツらに首を狩られるという寸法だ。

日記ページ4

私のコレクションを人に自慢したいものだ。日本人でもいいが、白人ならもっといい。なるべく色の白い、肌の美しい客人がもっと欲しい。
多くの者は琥珀を見たあと、自分も琥珀になってしまう。つまり、常に新しい客人が必要というわけだ。
（“プレイヤー資料3”151ページ）

客間

二人用の客間である。

どの部屋でも、ベッドの下など目立たない場所から繊維片がたくさん見つかる。

男爵は探索者が来る前は、こういった部屋に繭を持ち込んで保管し、熟成を待ち、琥珀を取り出していた。

また、客間のうち一つは物置にされていて、ガソリンが少し入ったジェリカン、捕虫網、マッチ箱、ほうきなどがある。

台所で空き瓶を見つけていれば、思いつきで、または〈アイデア〉ロールに成功することで、火炎瓶を1D6本作ることができる。

男爵の寝室

ベッドとサイドテーブルがあり、テーブルには、男爵のスケッチブックが置いてある。

「蝶蜘蛛」と名づけられた得体の知れない生物のスケッチ——蝶の羽根をつけた凶暴そうな蜘蛛型の生物である。学者であれば、こんな生物は地球上にいないと断定できる。

なお、スケッチの横には、両切りタバコが何気なく描いてある。予備知識がない場合、蝶蜘蛛のサイズは通常の昆虫サイズと錯覚する。

やはり、タバコのいたずら描きと一緒に、小枝(実は木の幹)に産みつけられた繭のスケッチも見つかる。ひょうたんのような形の妙な繭だ。

〈目星〉に成功すれば、地下室(土蔵)へ通じる床板を外すことができる。ハシゴを下りれば、土蔵へ行ける。

土蔵

食糧や工具などを保管しておく物置らしい。もともと広くはないのだが、ここに3つほどの人間サイズの繭が隠してある。

手触りはまさに蛾の繭のようで、きっしりしている。すぐに巨大な繭だと認識できるのだが、その輪郭は楕円ではなく、ゆるやかに人型である。

3つのうちふたつは、胸のあたりから何か掘り出した跡があり、その繭の中身はもうない。

残る一つの胸のあたりを掘ってみるなら、黄色い粘液が噴き出す。掘ってみた探索者は耐えがたい臭いの「人膿汁」の直撃を受け、正気度ポイントを1D3失う。

本来は結晶化した摩人琥が採れるはずだが、「収穫」が早すぎたのである。

書斎

最初は鍵が掛かっていて入れない。

一定時間が過ぎたり、ほかの部屋を探索したり、居間での話題が尽きたり、摩人琥の話をすれば、男爵は書斎を開放する。

「そんなに見たいのかね？　——いいとも。見せようではないか。歌う琥珀をね」

部屋の中では、昆虫の文献や標本の詰まった本棚、デスクには、瓶の中で死んでいるバッタ、カビの生えたイモムシ、錆びたピンセットや顕微鏡やルーペ。床には、ネズミの死骸にたかるアリやウジ虫を見ることができる。

いちばん奥のショーケースだけはきれいに掃除され、中に三桁近い数の摩人琥が注意深くレイアウトされている。

摩人琥を初めて見た者は1D6の正気度ポイントを失う。しかし、1D6で「1」が出た場合は3ポイント、正気度を回復する。

「どうだね？　時間が経過して中の者が完全に狂ってしまえば、完成だ。永遠に死ぬことなく、こうして歌い続けるのだろうな……美しいだろう？」

摩人琥にはさまざまな人が閉じ込められており、個性もある。人が顔を近づければ、驚きおそれるか、助けを求める。持ち上げられれば悲鳴を上げる。

沙夜香は摩人琥を見て気絶してしまい、探索者が客間に運ばなくてはならなくなる。

摩人琥

琥珀は樹液が固まってできた宝石の一種だが、たまに虫などが封入されているものがある……。

摩人琥は、生きながら3cmほどに縮小された人間が封入されている、手の平サイズの神秘的な琥珀である(琥珀と同じ組成の物質で出来ている)。

ゲル状のものが封入された宝石の中を、犠牲者はゆっくりと泳ぎ回る。たぶん、本人は必死にあがいているのだ。なぜ縮小されるのか、なぜ生きていられるのかは一切不明だが、中の人はそのうちに発狂してしまうと思われる。

発狂し、悲痛な叫びを上げる摩人琥はその輝きをいっそう増す。そして、実際、摩人琥には嗜虐心が強いタイプの人を熱狂的にさせる魅力がある。

人体の色素などが琥珀に染み出るため、有色人種の摩人琥はあまり出来がよくなく、白人のそれは美しい。男爵は現地人より日本人、日本人より白人を狙っている。

リヨンの失踪

探索者の誰もがリヨンにあまり気を向けていなかった場合、彼女は失踪してしまう。

リヨンに目をつけていた男爵が配下に言いつけ、早々に蝶蜘蛛に捧げさせたのだ。この場合、二度とリヨンに会うことはできないだろう。

沙夜香がリヨンの不在に気づき、森の奥から聞こえる悲鳴を聞く。

このとき、男爵はすでにどこかに姿を消している。

探索者たちは沙夜香に先導され、リヨンを助けるために森へ入って、蝶蜘蛛と対決することになる。

男爵を襲う

探索者たちに攻撃の意志や計画があれば、男爵は館を開放し、しばらくどこかに姿を消す。

暴力を振るわれたり、不意討ちで倒されそうになった場合など、彼は可能なかぎり逃走をはかる。

探索者たちは脅威ではなく、琥珀の貴重な材料なのだ。殺すような真似は決してしない。

首狩り族たちに追い立てさせるか、蝶蜘蛛のいる森ま

で逃げていく。あるいは蝶蜘蛛を呼び、館の壁を破壊させて、ここで探索者たちと蝶蜘蛛の対決になる。

逃走がどう考えても不可能な場合、彼は境界上にある自分の存在を「ずらし」て、攻撃を失敗させる。この呪文は、男爵が蝶蜘蛛から教わり、ピンチの時だけ使うことを許された最後の手段である。

以後、彼はしばらくの間、幻のような存在になり、何者も触れられなくなる。そしてこのすきに、森へ探索者たちを誘う。

男爵と取引する

男爵は唯一の例外を除き、いかなる取引にも応じない。

唯一の例外とは、沙夜香かリヨンを殺すと脅された場合である。そうした場合、沙夜香とリヨンを置いていくことを条件に、探索者たちを現世に帰してくれる。

そうしたケースでは、シナリオはいささか不本意な結末を迎えることになるだろう。

ただし、沙夜香やリヨンと同じくらい美しい者が探索者の中にいた場合、この例外も通用しない。

誘拐

真の摩人琥の披露が終わったら、キーパーはすきがある探索者や沙夜香をさらわせるとよい。襲われるのは一人でも数人でもよい。

命を受けた首狩り族がさらっていくか（麻酔の吹き矢を使う）、蝶蜘蛛が自ら壁を破ってさらっていくか、どちらかの方法で誘拐する。

6. 蝶蜘蛛の森

Forest of Butterfly-Spider

いずれかの方法で、館から探索者たちを、蝶蜘蛛が棲みかとしている「繭の森」に誘う。

屋内では銃器は使いづらいし、繭の森にはさらに探索者を恐怖させる仕掛けがある。

繭の森は、館から少し離れた場所に突然に現れる。

そこは背の低い下草が生い茂った広場で、周囲はアーチ状にマングローブで覆われている。マングローブには蝶蜘蛛が人間を襲ったあと放置された繭がたくさんついている。

あまり時間が経っていない繭の中には、まだ無事な人間が入っている。

蝶蜘蛛に襲われる探索者

せんだって蝶蜘蛛に捧げられた者がいた場合、その探索者は抵抗を試みることができる。自動車くらいの大きさがある相手に抵抗し、脱出しなければならない。

蝶蜘蛛は木に獲物を縛りつけるために、「からめ取り」を主に行なう。キーパーは、ここで犠牲者の耐久力を0にしないで、繭に閉じ込めてしまうとよい。あとでほかの探索者が救出してくれる可能性がある。

……蝶蜘蛛はついに犠牲者を幹に留めた。致命的な毒を体内に注入し、無数の繊維でがんじがらめにし、未知の方法で犠牲者の精気を吸い取る（2D6のPOWを失う）。粘液を吹きかけると、それは着衣を溶かし、代わりに体表面に繭が形成されていく。粘液と糸が犠牲者を人型の繭にしていく。やがて視界は奪われ、ただ白い世界だけが犠牲者の前に広がった……。

繭の中の人

ひょうたん型の繭をナイフで注意深く切り裂けば、丸裸にされ、丈夫な繊維で縛られた人間を見つけることができる。キーパーは下のケースのうち、好きな描写を行なうとよい。

■少佐の部下、道中ではぐれた兵士の一人

体内に琥毒を注ぎ込まれ、ぐったりとしている。彼はすでに手遅れである。体は半ば溶けていて、大気に触れた瞬間に皮膚は溶け、黄色くて臭い粘液と化す。粘液まみれになりながら、苦しみ、兵士は殺してくれと懇願する――。

■摩人琥となったリヨン

少女らしい大きさの繭、女給服がはみ出た繭を切り裂いてみるが、リヨンは見つからない。

胸のあたりを掘ってみれば、美しくも悲しい姿で閉じ込められた彼女を取り出すことができる。

「た、助けて……助けてください、旦那様！……わ、わたし……いったい、どうなってしまって……いや、いやあああ！」

リヨンは3cmほどのサイズに縮小され、琥珀の中を漂っている。この中で悠久の時を過ごすのだ。どんな風に慰めても、彼女はやがて発狂してしまうだろう。

これが男爵が見つけた「不老不死になる方法」である。

■まだ繭にされたばかりの探索者（や沙夜香）

じわじわと身動きする繭を切り裂いてみれば、その中身は仲間だった。

表情はうつろだが、生きてはいる。何かを奪われたり、毒を受けたように見えるが、繭から助け出す前に蝶蜘蛛がバサバサと飛来する。

蝶蜘蛛との戦闘

嫌な鱗粉をまき散らしながら、南洋の幻魔がやって来る。繭の森は蝶蜘蛛の縄張りなので、敵の加勢は入って来ない。

装備が十分でない探索者たちも、頭をひねれば勝てるであろう。

例えば、火炎瓶があれば蝶蜘蛛にかなりのダメージをもたらす（装甲を無視してダメージを与える）。

周囲にある、燃えやすい繭に火を放ちながら距離を取って戦えば、敵を追い払えるかもしれない。

苦戦するようなら、ここで少佐とその部下を再登場させてもよい。兵士はライフルを持っているので、十分な援護になるだろう。

蝶蜘蛛を倒すか、退散させれば、このシーンは終了である。

仲間や沙夜香が捕まっていれば、助けることができる。

終焉

finale

（まだ合流していない場合）繭の森に少佐とその部下が到着する。少佐は長い間、ジャングルをさまよったため、見慣れないものへの警戒心が強くなっている。

「こ、この繭は……怪物の卵に違いない！　よし、火をかけろ！　すべて燃やしてしまうのだ」

探索者の言葉にも耳を貸さず、彼はさらにコテージへ向かう。

ここで、少佐を強引に止めることもできる。そうすれば、彼と部下は命を落とさずに済み、全員が境界のジャングルを抜け、ポナペへ帰還できるだろう。

一方、繭の森が燃え、蝶蜘蛛が死んだか去ったことを悟った男爵は復讐すべく、首狩り族を率いて襲いかかってくる。

コテージ前で死闘が始まる。

多勢に無勢と判断するのは遅く、少佐は部下とともに殺されてしまう。

流れ弾がコテージ横に停まっていたトラクターの燃料タンクに命中し、爆発炎上する。

館にも燃え移り、戦うべき敵を失った首狩り族も逃げ出す。彼らが向かっているのは、彼方に平原が見える霧のある方だ。

男爵も戦意をなくし、館の前で呆然と立ちつくす。

「わ、私の素晴らしい琥珀が……摩人琥がまだ家の中に！」

男爵は炎上する館に入っていって、おそらくそのまま焼け死んでしまう。

強引に止めようとすれば、彼は「ずらし」を使ってすり抜け、やはり館の中へ入っていく。

この場合、彼は一つも摩人琥を回収できず、絶望の中で我を失い、行方不明となる（レンの住人となる）。二度と現世に戻ってくることはない。

すべては幻夢の彼方に去り、ポナペの奥地に開いたレンへの入り口も、閉じてしまう。

探索者たちは軽いめまいを感じ、立っている場所が現実世界であると実感するのだった……。

能力値

Stastics

甲小路篤久男爵

45歳。華族であり、昆虫学者でもある。ただし学者は生業ではなく、趣味が高じて研究をしている。甲小路家は大地主で莫大な資産があり、当主が事業を見ていなくても困らない。

浅黒く、エラの張った顔で、触覚のような口ひげを生やし、目は小さい。体格は中背だが、猫背でずんぐりしている。決して品格のある容姿ではないが、育ちの良さが物腰ににじみ出ている。

男爵は東南アジアによく昆虫採集に行っていた。ポナペからレンへ迷い込み、偶然に見つけた蝶蜘蛛と、それが生み出す摩人琥に魅入られてしまった。蝶蜘蛛と意志を疎通させており、繭から摩人琥を取り出すことを許されている。

「琥珀の輝き。悲痛な狂人の叫び。揺れ動く裸体。至上の芸術だと思わんかね？」

STR 12	CON 23	SIZ 11	INT 12	POW 18
DEX 16	APP 10	EDU 14	SAN 0	耐久力 17

ダメージ・ボーナス：なし

武器：ルガーP08　40％、ダメージ　1D10

装甲：なし

呪文：《時空ずらし》8MPを消費して、安全に逃げ去る。

技能：信用　80％、乗馬　40％、目星　90％、芸術　90％、経理　20％、図書館　50％、博物学　90％、民俗学　40％、昆虫学　70％、英語　60％、ドイツ語　60％、オカルト　60％、クトゥルフ神話　40％、土地勘　90％

甲小路沙夜香

19歳。しとやかで美しいお嬢様だが、行動的あるいは冒険好きな面もある。

高い身分にありながら屋敷の女給を気遣うなど、優しい性格である。

父とは仲がよく、音信途絶えがちな今はたいへん心配している。

過去に、鍬形にかどわかされかけたことがあり、旧知

Alternative Plot
別のプロット

このシナリオでは、男爵は探索者と直接対決しないようになっている。だが、設定を少し変更することで、彼をもっと派手な怪物に仕立てることもできる。

ポナペは火山島であって、山岳部には人類に知られていない鉱物資源がある可能性も秘めている。これを狙って来た「ミ＝ゴ」が、地質調査のために男爵を襲ったというふうに変えることができる。

本物の男爵はミ＝ゴに脳を取り出されてしまい、「円筒状の脳収容器」に入れられている。残された男爵の体はミ＝ゴに操られているのだ。

ジャングルの奥地で蝶蜘蛛を発見し、その特性を利用して摩人琥を収集するという部分はオリジナルと同じである。ただ、男爵の中身は異星生物の手先なので、その目的は人類には計り知れない。

謎を暴きに来た探索者たちを犠牲者に加えようとしながらも、明確に敵対する。

蝶蜘蛛を倒されたのち、男爵の姿をしたミ＝ゴの尖兵、その背後にいたミ＝ゴ自身も現れ、「電気銃」などを使って戦うのである。

この場合、最終的に男爵の脳だけは回収できるかもしれないが、彼を元の姿に戻すことはできないだろう。

の仲であっても非常に警戒し、嫌悪している。

「少し怖いけれど、私も同行させていただきますわ。お父様に一刻も早く会いたいのです」

STR 8　CON 13　SIZ 9　INT 16　POW13
DEX 7　APP 16　EDU14　SAN 65　耐久力 11

ダメージ・ボーナス：なし

武器：22口径ショート・オートマチック　35%、ダメージ1D6

装甲：なし

呪文：なし

技能：信用　70%、乗馬　25%、芸術　70%、経理　20%、図書館　45%、博物学　60%、法律　50%、目星　70%、ファザコン　70%、グルメ　50%、英語　30%、財布　80%、オカルト　40%

鍬形穣少佐

29歳。陸軍参謀本部にいたが、ちょっとした悪事がばれて、エリート街道から外れてしまった。

その代わり、西カロリンで利権を欲しいままにし、配下の部隊を私兵化している。首狩り族とは敵対している。

がっしりした体躯、カイゼル髭が印象的で、容姿も整っている。堂々たる容姿に反して、その実は俗物。

甲小路家の元書生で、男爵には世話になった。沙夜香とも知り合いだが、彼女には下劣な男だと思われている。少佐は、機あらば沙夜香をわがものにしようとたくらんでいる。

「カネさえ出せば、戦車だって持ってきてやる。で、お宝があるって噂は本当なんだろうな？」

STR 15　CON 18　SIZ 14　INT 14　POW 15
DEX 11　APP 13　EDU 15　SAN 75　耐久力 16

ダメージ・ボーナス：＋1D6

武器：モーゼルM96　80%、ダメージ1D8

日本刀　70%、ダメージ　1D10＋db

武器：こぶし　50%、ダメージ1D3＋db

十年式手榴弾　60%、ダメージ4D6

装甲：なし

呪文：なし

技能：値切り　40%、運転　40%、航空機の操縦　20%、信用　50%、心理学　30%、ドイツ語　20%、英語　40%、フランス語　50%、追跡　40%、圧力をかける　80%、賭博　50%、ワイロ　60%

小金澤リヨン

17歳。白人と日本人の混血の娘で、男爵家の女給。

栗色の髪と青い瞳、抜けるような白い肌を持っている。

引っ込み思案な性格で、しかも不器用で、屋敷では損ばかりしている。

「あの、あの……お茶はいかがでしょうか、旦那様方……きゃあ！」

STR 7　CON 8　SIZ 7　INT 7　POW 8
DEX 3　APP 17　EDU 6　SAN 40　耐久力 8

ダメージ・ボーナス：－1D4

武器：25口径デリンジャー　10%、ダメージ　1D6※

※少佐から受け取って使うもの。

ほうき　50%、ダメージ　1D4

装甲：なし

呪文：なし

技能：聞き耳　60%、精神分析　20%、目星　30%、フランス語　80%、隠す　25%、隠れる　20%、へまをする　90%、不幸　70%、家事　5%

蝶蜘蛛

レンのクモの変種。アゲハのような見事な極彩色の羽根を持ち、体は紫がかった巨大な蜘蛛である。ほかのレンのクモ同様、知性がある。

男爵を「エサをもたらしてくれる存在」と認識しており、よほど空腹でなければ襲ったりはしない。

蝶蜘蛛にとって、繭や摩人琥は縄張りを示すものではあるが、本質的には排泄物にすぎない。

蝶蜘蛛の毒（琥毒）は特殊なもので、じっとしていれば肉体が液化、琥珀化していく。逆に手遅れになる前に体が自由になれば、ヒトの筋肉から出る乳酸で分解され、無効化される。繭の中に捕まった探索者や沙夜香などは、早く救出されれば問題はない。見捨てられた場合はじわじわと琥珀化してしまう。

からめ取りの場合、逃れるためには抵抗表に従って判定する。

STR 26　CON 18　SIZ 38　INT 14　POW 14
DEX 17　移動　6／飛行　7　耐久力　28

ダメージ・ボーナス：＋3D6

武器：噛みつき　30%、ダメージ　1D10

毒の鱗粉　50%、ダメージ　3

クモの網を投げる　70%、ダメージ　からめ取り　19

琥毒注入　からめ取りに成功した後のみ　ダメージ　7

装甲：6ポイントのキチン質

呪文：《時空ずらし》7MPを消費して、安全に逃げ去る。

技能：隠れる　50%、忍び歩き　80%

正気度喪失：蝶蜘蛛を見て失う正気度ポイントは1／1D10＋4である。

首狩り族

当時の南洋には確かに首狩り族や人食い人種がいたが、この首狩り族が本当にポナペの原住民だったのか、あるいはレン高原から現世に迷い込んだチョー＝チョー人の一種なのか、結局は定かではない。

武器は、ほかに麻酔を仕込んだ吹き矢を使うこともある。それは不意討ち専用で成功率は高く、戦闘行動とは見なさない。

STR 10　CON 16　SIZ 8　INT 8　POW 9
DEX 14　耐久力　12

ダメージ・ボーナス：－1D4

武器：投げ槍　30%、ダメージ1D8＋1

斧40%、ダメージ　1D8

装甲：2ポイントの盾　または　1ポイントの干し首

呪文：なし
技能：隠れる　40％、忍び歩き　30％
正気度喪失：なし

ガスト、ガグ

“クトゥルフ神話TRPG” 172ページを参照。

“クトゥルフ神話TRPG” 172ページを参照。

陸軍兵士

正規の訓練を受けた者で、少佐に同行するのは特に選ばれた優秀な兵士である。上官の命令には絶対服従する。



STR 15　CON 15　SIZ 15　INT 9　POW 10
DEX 13　耐久力 15
ダメージ・ボーナス：＋1D4
武器：こぶし　50％、ダメージ1D3＋db
日本刀　30％、ダメージ　1D10＋db
38式歩兵銃　40％、ダメージ　2D6＋3
べ式機関短銃　50％、ダメージ　1D10
十年式手榴弾　35％、ダメージ　4D6
装甲：なし
呪文：なし
技能：必要に応じてキーパーの裁量

Explore
探検・冒険

近代においては地球上にも、まだ文字どおりの秘境が多く存在しており、加えて、日本人にとって未知の土地はそれ以上に多かった。さまざまな理由から、これら未知の地平への挑戦が行なわれたが、そのうち、明治の後半から昭和の始めにかけて試みられたものをいくつかあげる。

○成田安輝
1897年～1901年、外務省の密命を帯びてインドからチベットのラサへ潜入、ダライ・ラマの通訳官と接触。
1904年（？）、ゴビ砂漠を越えてクーロン（ウランバートル）で情報活動を行なう。

○河口彗海
1897年～1903年（明治30～36年）、僧である河口はチベット探検を行ない、1901年ラサに到着。1年半をラサで過ごし、帰国後『西蔵旅行記』を出版。

○鳥居龍蔵
人類学・考古学調査
1896年（明治29年）、満州
1901年、中国西南地域
1906年、蒙古
1928年～1932年（昭和3～7年）、シベリア・蒙古

○「大谷光瑞探検隊」
西本願寺の次期門主でイギリスの王立地理学教会会員、大谷光瑞による中央アジア踏査。
1902年（明治35年）、大谷光瑞らはバクーからトルキスタンへ入り、カラコルムの山々を見ながらインドへ抜ける。またホータンの遺跡を調査した。
1908年、橘瑞超と野村栄三郎によって行なわれた。北京から新疆のウルムチに入り、トルファン・クチャなどを探検・調査。同じ時期京都でヘディンから楼蘭の情報を得た大谷は、トルファンにいた橘に電報で楼蘭の位置を連絡。橘は楼蘭に達し、「李柏文書」を発見する。
1910年、橘瑞超によるタクラマカン砂漠横断。

○白瀬矗陸軍中尉
1910年～1912年（明治43～45年）、南極探検隊を率い開南丸で南極大陸へ。大和雪原に至る

○山岡光太郎
1909年（明治42年）、アラビアを探訪。メッカへ至る

○檀有恒
1921年（大正10年）、アルプス、アイガー山初登頂
1923年、立山で遭難
1925年、ロッキー山脈、アルバータ初登頂

Hand Out
プレイヤー資料

浅草の鬼

震災の被害甚大な浅草界隈にて夜な夜な鬼が現るとの奇妙な噂あり、死者の肉を漁り、怪我人の胸に刃を突き立てるなどとの事であるが、その姿をはっきり見た者はなく、見せ物小屋から逃げ出した獣人ではないかとの憶測する者もあり正体は未だ不明、瓢箪（ひょうたん）池周辺にて一時生活する人々は不安な夜を過ごしている

プレイヤー資料：新聞記事

（一通目）
元気にしているかね、沙夜香。
私も東京に戻りたいのはやまやまだが、ボナペでまったくの新種を見つけた。この島はいったいどうなっているのか……霧の向こうの平原にしか、アレはいないのだ。
私の蝶は、木に大きな繭を作る。繭を放置しておけば、その中に琥珀ができる。素晴らしい琥珀だ。輝きどもに発せられるメロディは私を魅了してやまない。
首狩り族どもうまくやっている。そちらの方は心配ない。ヤツらは島の神を恐れている。今や、ヤツらは私の従順な下僕だよ。だが、いや、ひょっとして、ヤツらもこの世界の者ではないのかも知れない……。

（二通目）
元気にしているかね、沙夜香。
私はこの島から離れられない。新種の蝶はそれほどに素晴らしい。現地で知り合った邦人や外国人も、私の琥珀や蝶にほれぼれするのだ。
だが、いくらカネを積まれても、出来のいい琥珀は手放すものか。出来損ないはいくつか商人に売ってやったが。
琥珀を見せるのは気分がいいが、蝶を見せるのは勇気が要るよ。みんなが蝶を好きなわけではないし、繭はたいていの人は嫌うからね。
何にせよ、もっと美しい素材が必要だ。素材が良ければ、より美しい琥珀ができるとわかった……。

（三通目）
元気にしているかね、沙夜香。
島は離れられないと、以前に何度も書いたはずだ。しかし、私もお前に会いたい。
沙夜香、ボナペに遊びに来なさい。友達も連れてくるといい。何人でもいい。ここは楽園だ。
お前もきっと気に入って、一生、暮らしたくなる……いや、一生ではなく永遠だ。実は私は不老不死の秘密を見つけたのだ。沙夜香も島に来れば、不老不死にしてやることができる。
追伸．島に来るなら、必ず女給のリヨンを連れてきなさい。私にはあの娘が必要だ。

プレイヤー資料1：男爵からの手紙

ご無沙汰しています。甲小路家で昔、お世話になった鍬形稔です。
最近、ある筋からポナペに父君が逗留中という情報を入手しました。久しぶりに会いたかったのですが、どうやら引きこもっておられるようで、まだ面会できていません。
しかし父君からは、沙夜香お嬢さんかその知人がポナペに来ることがあれば、島まで案内するよう言いつかっています。
私はしばらく前にトラック島に赴任してきました。こちらの地理や情勢に明るく、陸軍の将校ですから、顔も利きます。
南洋へお越しの際はぜひご連絡ください。ポナペまでご一緒します。
こちらは治安が悪く、人食い人種や首狩り族などが跋扈するところもあります。くれぐれもお気をつけください

プレイヤー資料２：少佐からの手紙

（ページ１）
あの蝶のような蜘蛛のような生き物は何なのだろう？
しかも、ここは私のいた世界とは違う。
この島に平原はなかったはずだ。どこか別な幻の世界にいるようだ。しかし、ポナペに戻ろうとすれば戻れるようなので、問題はない。
今はあの蝶蜘蛛が作り出す繭の方が問題だ。繭から出てきた琥珀に、私は正気を失いそうになった。

（ページ２）
蝶蜘蛛との契約が成立したように思える。アレには知性があって、私の目的を理解している。
人をおびき寄せ、アレにエサとして与える。そうすると私は琥珀を得られる。

蝶蜘蛛を恐れている首狩り族も手なづけた。ヤツらは蝶蜘蛛を神、私を神の代行人と認識しているようだ。

（ページ３）
首狩り族を使って、人間を繭の森に追い立てることにした。この地に足を踏み入れた者は、私の眼鏡にかなえば、摩人琥になれる。そうでない者は、ヤツらに首を狩られるという寸法だ。

（ページ４）
私のコレクションを人に自慢したいものだ。日本人でもいいが、白人ならもっといい。なるべく色の白い、肌の美しい客人がもっと欲しい。
多くの者は琥珀を見たあと、自分も琥珀になってしまう。つまり、常に新しい客人が必要というわけだ。

プレイヤー資料３：男爵の日記

Costs of Equipment and Services
1920～1930年代日本における品物の値段

収入

中堅サラリーマン……70～100円／月
事務員……40～60円／月
職業婦人……30円／月

中等学校出初任給……35円／月
専門高出初任給……40～60円／月
大学出初任給……50～90円／月

師範出初任給……45円／月

大工、左官など職人……2～2.5円／日
工員
　少年工……40銭／日
　熟練工……1.5～2.5円／日

官庁
官立大学出初任給……75～100円
私立大学出初任給……65～85円

衣料品

紳士用衣料類
背広
　既製品……15円
　注文品……25円
　注文品（英国生地）……30円以上
　ワイシャツ（注文、外国製生地）……2円
　国産、ネル
ゆかた（1反）……70銭～80銭
地下足袋……1円50銭
足袋（上級品）……55銭～78銭
桐下駄……1円
革靴
　既製品……5円
　注文品……10円
　キッド注文品……12円
長靴……4円50銭～5円50銭
指輪（18金）……5円50銭

婦人用衣料類
メリンス……12円／1反
紫めいせん……2円50銭／1反
足袋……8銭～70銭
美顔水……60銭
美顔クリーム……60銭
白粉……25～50銭

通信

電報
　市内……15銭
　内地相互間（15字まで）……30銭
電話
　基本料金（東京）……年額45円
　市内（2分）……3銭
　市外（200kmまで）……50銭
　東京―大阪（5分）……1円60銭
　公衆電話料金（3分）……5銭
　国際電話（3分）……100円
郵便料金
　手紙（15グラムまで、国内）……3銭
　（15グラムまで、国外、船便）……10銭
　はがき（国内）……1銭5厘
　（国外、船便）……6銭

ラジオ（据え置き型）……45円
ラジオ受信料（月額）……1円
新聞購読料（朝・夕刊、月額）……90銭～1円20銭

娯楽

映画の入場料……30銭～40銭
　封切館大人……50銭
　二流館……30銭
　特別高級館およびアトラクション付き……1円
　ニュース専門館……20銭
博物館観覧料（東京国立博物館）……10銭
大相撲観覧料（桝席）……2円80銭～4円30銭
歌舞伎座の観覧料（桟敷席）……5円30銭～10円
（五等）……50～80銭
帝国劇場（アンナ・パバロア）……2円～15円
（幸四郎）……6～8円
動物園入場料……10銭～15銭
勝馬投票券（単勝のみ、払戻金は券面金額の10倍まで）
……5・10・15円
麻雀場遊技料（半荘）……30銭～35銭

酒類
　日本酒（1升）……2円50銭
　ビール（大びん）……40銭
　ビール（ジョッキ1杯）……20銭
　焼酎（1升）……70銭～80銭
　ウイスキー（国産、1級）……4円50銭
　ウイスキー（水割り1杯）……70銭～1円20銭

たばこ
　敷島……12銭
　朝日……10銭
　ピース……25銭
　バット……7銭

ハーモニカ……1円50銭
ピアノ……500円
蓄音機
　舶来……200～500円
　国産……40～200円
　廉価品およびポータブル……20～40円

レコード
　軽音楽、3分……1円

クラシック、5分……3～4円

宿泊および食事

上等なホテル（1人部屋）……7円～10円
（2人部屋）……12円～15円
木賃宿……30銭

住宅（1年分の家賃）……100円
アパート
高級、6畳……12～20円
中級、6畳、トイレ・台所共用……8円

貧民街、4畳半～6畳（1か月）……2～4円
下宿
3食付き、1月分……20円～30円
2食付き……15～25円

入浴料……5銭～7銭

入院費……3～8円／日

白米（10kg）……2円30銭～3円20銭
食パン（1斤）……20銭
牛乳（1本）……8銭～10銭
たまご（1個）……3厘～5厘
牛肉100匁（375g）……90銭～1円60銭

定食……8～12銭
飯（1皿）……5銭
そば（1杯）……8銭～10銭
肉うどん……15銭
ラーメン（1杯）……10銭
カレーライス（1杯）……10銭～12銭
高級店……25銭～50銭
カツライス……15銭
高級店……50銭
ビフテキ、カツレツ、コロッケ、ハムサラダ、ロールキャベツ、ビーフシチュー……30銭
エビフライ……25銭
江戸前寿司（並）……20銭～25銭
天どん……30銭～60銭
寄せ鍋（1人前）……30銭

コーヒー（1杯）……5銭
純喫茶……15銭
紅茶……5銭
ソーダ水……7銭
アイスクリーム、ケーキ、パイナップル……10銭

その他の品物

懐中電灯……35銭
ローソク（40本入り1箱）……80銭
マッチ（10個入り）……7銭～8銭
弓張ちょうちん……1円～1円20銭
化粧石鹸……15銭
傷薬……25銭
鉛筆（1本）……5厘～1円
万年筆……3円50銭～6円
インキ（1瓶）……20銭～30銭
ガソリン（1リットル）……18銭～39銭
目覚し時計……2円15銭～2円90銭
英和辞典……2円～2円50銭
文庫本……20銭
週刊誌……10銭～12銭
和文タイプライター……240円
地図（5万分の1）……13銭

交通

乗用車
ダットサン……1,150円
シボレー……4,000円
高級外車……30,000円

オートバイ
国産……500円
トライアンフ……1,500円
ハーレー・ダビットソン……1,890円

自転車……45円～70円

タクシー料金
最短距離……20銭
市内……2～4円
円タク（市内均一）……1円

鉄道運賃

普通旅客運賃
（手宮～札幌間）……55銭
（上野～青森間）……7円23銭
（新橋～大阪間）……6円4銭
（門司～熊本間）……2円70銭
特急料金（400kmまで）……4円
（800kmまで）……6円
（801km以上）……7円50銭
……二等、一等車両にはこの2～3倍の料金が必要
寝台車料金（上段）……5円
（下段）……7円

東京―パリ……300円

省電運賃（最短区間）……5銭
地下鉄乗車賃（上野―浅草間）……10銭均一
東京市電乗車賃……5～7銭
バス乗車賃（1区画）……7銭

航空運賃

（東京―大阪間）……30円～35円

客船運賃

（横浜―シアトル）……65円～200円

武器・弾薬に関しては“軍事機構”（49ページ）、“武器の表”（110ページ）を参照のこと。

※これらの数字は各資料によって差異が大きい。キーパーはゲームの進行に応じて調整してかまわない。

クトゥルフと帝国 探索者シート

探索者名 ________

職業 ________

学校・学位 ________

出身 ________

精神的な障害 ________

性別 ________ 年齢 ________

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝国

能力値および能力値ロール

STR ____	DEX ____	INT ____	アイデア ____
CON ____	APP ____	POW ____	幸運 ____
SIZ ____	SAN ____	EDU ____	知識 ____

最大正気度 99ー〈クトゥルフ神話〉 ____ ダメージ・ボーナス ____

正気度ポイント

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力

死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

- ❑ 言いくるめ（5%） ____
- ❑ 医学（5%） ____
- ❑ 運転（自転車）（20%） ____
- ❑ 運転（自動車）（1%） ____
- ❑ 応急手当（30%） ____
- ❑ オカルト（5%） ____
- ❑ 回避（[DEX×2] %） ____
- ❑ 化学（1%） ____
- ❑ 鍵開け（1%） ____
- ❑ 隠す（15%） ____
- ❑ 隠れる（10%） ____
- ❑ 機械修理（20%） ____
- ❑ 聞き耳（25%） ____
- クトゥルフ神話（0%） ____
- 芸術（5%）
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- ❑ 経理（10%） ____
- ❑ 考古学（1%） ____
- ❑ 忍び歩き（10%） ____
- ❑ 写真術（10%） ____
- ❑ 重機械操作（1%） ____
- ❑ 乗馬（5%） ____
- ❑ 信用（15%） ____
- ❑ 心理学（5%） ____
- ❑ 人類学（1%） ____
- ❑ 水泳（25%） ____
- 製作（5%）
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- ❑ 精神分析（1%） ____
- ❑ 生物学（1%） ____
- ❑ 説得（15%） ____
- 操縦（1%）
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- ❑ 地質学（1%） ____
- ❑ 跳躍（25%） ____
- ❑ 追跡（10%） ____
- ❑ 電気修理（5%） ____
- ❑ 天文学（1%） ____
- ❑ 投擲（25%） ____
- ❑ 登攀（40%） ____
- ❑ 図書館（25%） ____
- ❑ ナビゲート（10%） ____
- ❑ 値切り（5%） ____
- ❑ 博物学（10%） ____
- ❑ 物理学（1%） ____
- 武道（1%） ____
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- ❑ 変装（1%） ____

写真、似顔絵

- ❑ 法律（5%） ____
- ほかの言語（1%）
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- ❑ ________ ____
- 母国語（[EDU×5] %）：
- ❑ ________ ____
- ❑ 目星（25%） ____
- ❑ 薬学（1%） ____
- ❑ 歴史（20%） ____
- ❑ ________ ____

火器

- ❑ 拳銃（20%） ____
- ❑ サブマシンガン（15%） ____
- ❑ ショットガン（30%） ____
- ❑ マシンガン（15%） ____
- ❑ ライフル（25%） ____

武器

近接戦	%	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力
❑ キック（25%）	____	1D6＋db	タッチ	1	−
❑ 組みつき（25%）	____	特殊	タッチ	1	−
❑ こぶし（50%）	____	1D3＋db	タッチ	1	−
❑ 頭突き（10%）	____	1D4＋db	タッチ	1	−
❑ ____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____

火器	%	ダメージ	故障	射程	攻撃回数	装弾数	耐久力
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____

探索者のデータ

探索者名 ______

住所 ______

描写 ______

家族＆友人 ______

狂気の症状 ______

負傷 ______

傷跡など ______

探索者の履歴



収入と財産

収入 ______

手持ち現金 ______

預金 ______

個人資産 ______

不動産 ______

読んだクトゥルフ神話の魔道書

アーティファクト／学んだ呪文

アーティファクト

呪文

冒険の装備とその他の所持品

遭遇した超自然の存在



References
参考資料

以下の著編者版元に心より感謝の意を表します。

ゲームをプレイするうえで特に役に立つと思われるものに★をつけて示した。

●タイムライン、全般

加藤秀俊他『追補　明治・大正・昭和　世相史』社会思想社、1972
★講談社編『昭和二万日の全記録　第1巻』講談社、1989
★講談社編『昭和二万日の全記録　第2巻』講談社、1989
★『明治大正図誌』全17巻　筑摩書房、1978
『一億人の昭和史』全14巻　毎日新聞社
★『図説・日本文化の歴史12　大正・昭和』小学館
『大正ニュース事典』全7巻（毎日コミュニケーションズ出版事業部）
日外アソシエーツ編『大正期人物年表』、『昭和期人物年表』日外アソシエーツ
小木新造・陣内秀信・竹内誠・芳賀徹・前田愛・宮田登・吉原健一郎編『江戸・東京学事典』三省堂、2003
『日本の歴史』全26巻　中央公論新社
藤原彰他編『近代日本史の基礎知識』有斐閣
建国記念事業協会編『ジャパン、イン、アドバアンス』建国記念事業協会、1936
『朝日年鑑』朝日新聞社
「週刊日録20世紀」講談社、1997～1998
「週刊20世紀の歴史」日本メールオーダー、1974～1976

●統計・年鑑

『第四十回日本帝国統計年鑑』国勢院
『日本労働年鑑　大正十弐年』大原社会問題研究所

●都市

芦原由紀夫『東京アーカイブス よみがえる「近代東京」の軌跡』山海堂、2005
伊藤滋『東京育ちの東京論』PHP新書、2002
海野弘『モダン都市東京』中公文庫、1988
★今和次郎編『新版大東京案内』批評社、1986
　1929年に中央公論社から出版されたものの復刻
近藤信行『震災復興　大東京絵はがき』岩波書店、1993
藤森照信『日本の近代建築』岩波新書、1993
藤森照信他『東京のまちづくり』彰国社
藤森照信・初田亨・藤岡洋保編著『幻影の東京』柏書房、1998
松山 巌『乱歩と東京 1920 都市の貌』PARCO出版局、1984
『東京人』都市出版

●政治・社会情勢

井上清他編『大正期の急進的自由主義』東洋経済新報、1972
井上清編『大正期の政治と社会』岩波書店、1969
桂芳男『幻の総合商社　鈴木商店』現代教養文庫、1989
近代日本研究会編『政党内閣の成立と崩壊』山川出版社、1984
ビーズリー、W.G.／杉山伸也訳『日本の帝国主義 1894-1945』岩波書房、1990
松尾尊允『大正デモクラシー』岩波書店、1974
丸山昇『上海物語』講談社学術文庫、2004
読売新聞20世紀取材班『20世紀　大日本帝国』中公文庫、2001

●法律・犯罪

小泉輝三朗『明治・大正・昭和犯罪史正談』批評社、1997
外務省条約局編『外地法制誌―台湾・朝鮮・満州・樺太・南洋諸島の戦前に於ける法制史―』文生書院
大日本陪審協会『復刻版 陪審手引』現代人文社、1999
三谷太一郎『政治制度としての陪審制―近代日本の司法権と政治』東京大学出版会、2001

●新聞記事・ジャーナリズム

国際ニュース辞典編纂委員会『国際ニュース辞典 外国新聞に見る日本』毎日コミュニケーション、1993（全7冊1852～1922年をカバー）
大正ニュース辞典編集委員会『大正ニュース辞典』毎日コミュニケーション、1985～1989（全7冊と索引）

●交通

芦原由紀夫『東京アーカイブス よみがえる「近代東京」の軌跡』山海堂、2005
曽田英夫『幻の時刻表』光文社新書、2005
東京都交通局『わが街わが都電』東京都交通局、1991
原田勝正『日本の国鉄』岩波新書、1984
和久田安雄『日本の私鉄』岩波新書、1981
和久田安雄『日本の地下鉄』岩波新書、1987

●地図

★アイランズ編『東京の戦前 昔恋しい散歩地図』草思社、2004
★アイランズ編『東京の戦前 昔恋しい散歩地図2』草思社、2004
★『地図で見る東京の変遷』財団法人 日本地図センター、1992
★大日本帝国陸軍測量部「一万分の一地形図」

●文化

井上武士・秋山龍英『日本の洋学百年史』
井筒雅風『原色日本服飾史』光琳社
小津安二郎監督『東京物語』松竹、1953（映画）
カタログハウス編『大正時代の身の上相談』カタログハウス、1994
加藤秀俊『食生活の世相史』柴田書店、1977
角山栄『時計の社会史』中央公論社
昭和女子大被服学研究室『近代日本服飾史』
竹村民郎『大正文化　帝国のユートピア』三元社、2004
立川昭二『病気の社会史』日本放送出版協会、1984
蕗谷虹児『思い出の名作絵本　蕗谷虹児』河出書房新社、2001
増田太次郎『チラシ広告に見る大正の世相・風俗』ビジネス社
柳田國男『明治大正史 世相篇（上下）』講談社学術文庫、1976
吉川英史『日本音楽の歴史』
Fraser J.『Japanese Modern』Chronicle Books、1996

●物価

★週刊朝日編『値段の明治・大正・昭和風俗史 上・下』朝日文庫、1987

●医学・医療

田澤傼二『サナトリウム』金原商店、1932
福田眞人『結核という文化　病の比較文化史』中公新書、2001
福田真人『結核の文化史　近代日本に於ける病のイメージ』名大出版会、1995
ブロック、T.D.／長木大三・添川正夫訳『ローベルト・コッホ：医学の原野を切り拓いた忍耐と信念の人』シュプリンガー・フェアラーク東京、1991
モーリス・ポロー／三浦岱栄・稲葉信竜共訳『結核患者の心理』丸善、1957
Bryder L.『Below the Magic Mountain A Social History of Tuberculosis in Twentieth-Century Britain』Oxford Historical Monographs Clarendon Press Oxford,1988
R.&J. Dubos『The White Plague Tuberculosis』Man and Society Little Brown & Co,1952

●軍事・軍政

朝日新聞山形支局編『ある憲兵の記録』朝日文庫、1991
安東亜音人『連合海軍艦船ガイド』新紀元社、1994
井上源吉『戦地憲兵』図書出版社
上砂勝七『憲兵三十一年』東京ライフ社、1955
太田臨一郎『日本の軍服』国書刊行会
国書刊行会『20世紀初頭の軍服』国書刊行会、1984
篠原幸好『帝国陸海軍軍用機ガイド』新紀元社、1994
島田俊彦『関東軍』中公新書、1965
杉原正巳『新しい昭和史』新紀元社、1958
谷田勇『竜虎の争い―日本軍派閥構想史』紀尾井書房
中西立太『日本の軍装』大日本絵画、1991
萩野富士夫『北の特高警察』新日本出版社、1981
秦郁彦『軍ファシズム運動史』原書房、1980
藤原彰『日本軍事史　上巻、戦前編』日本評論社
宮崎清隆『軍法会議』富士書房、1953
宮崎清隆『憲兵』富士書房、1952

●オカルト

有澤玲『秘密結社の事典　暗殺教団からフリーメイソンまで』柏書房、1998
石田収『中国の黒社会』講談社現代新書、2002
海野弘『ドラゴンの系譜　中国の秘密結社』ベネッセコーポレーション、1989
鬼塚五十一『史上最大の秘密結社フリーメーソン』学習研究社、2005
加賀山弘『秘密結社の記号学』人文書院、1989
酒井忠夫『中国民衆と秘密結社』吉川弘文館、1992
左久梓『中国の秘密宗教と秘密結社』心交社、1993
澁澤龍彦『秘密結社の手帖』河出文庫、1984
長山靖生『偽史冒険世界』ちくま文庫、2001
日本雑学研究会『世界の秘密結社』毎日新聞社、2005
ブース、マーティン／田中昌太郎訳『龍の系譜　中国を動かす秘密結社』中央公論新社、2001
マーティン、バーナードW.／C＋Fコミュニケーションズ『神秘オカルト小事典』たま出版、1983
山石太郎『フリーメーソンは世界を救う　世界最大秘密結社の謎と真実』たま出版、1992
山田賢『中国の秘密結社』講談社選書メチエ、1998
吉村正和『フリーメイソン―西欧神秘主義の変容』講談社現代新書、1989
リトヴィノフ、サラ／風間賢二『世界オカルト事典』講談社、1988

『ポケット大東京案内』

本書の9、10、11、12、29ページで使用した東京地図は 昭和6年版『ポケット大東京案内』のものを転載させていただきました。『ポケット大東京案内』は当時の主なスポットを紹介したいわば「ぴあマップ」。参考資料で挙げたアイランズ編『東京の戦前 昔恋しい散歩地図』、『東京の戦前 昔恋しい散歩地図２』（いずれも草思社刊）にはその中の数多くの地図を再録しています。現在の地図と対照して当時の東京を探訪できるようになっており、当時の街を散歩するコースなどを道案内。当時の劇場・寄席・料理屋案内も収録されています。

●日記・随筆

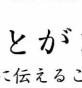
永井荷風『新版断腸亭日乗』岩波書店、2001
寺田寅彦／小宮豊隆編『寺田寅彦随筆集　全5巻』岩波文庫、1947
林芙美子『放浪記』新潮文庫、1979
林芙美子／立松和平編『下駄で歩いた巴里』岩波文庫、2003

●小説・詩

朝松健『崑央の女王』角川ホラー文庫、1993
朝松健『肝盗村鬼譚』角川ホラー文庫、1996
荒俣宏『帝都物語』カドカワノベルズ、1986～1987
江戸川乱歩『D坂の殺人事件』など多数（雑誌「新青年」に掲載された一連の冒険小説多数は各種全集で読める）
川端康成『浅草紅団・浅草祭』講談社文芸文庫、1996
紀田順一郎「明治南島伝奇」（『秘神界―歴史編―』創元推理文庫）、2002
谷崎潤一郎『痴人の愛』新潮文庫、1947
萩原恭次郎『死刑宣告』長隆舍、1925
三島由紀夫『春の雪』新潮社、1969
三島由紀夫『奔馬』新潮社、1969
夢野久作「ドグラ・マグラ」（『日本探偵小説全集4　夢野久作集』）創元推理文庫、1984
吉行和子・斎藤槙爾『吉行エイスケとその時代 モダン都市の光と影』東京四季出版、1997
龍胆寺雄「甃路（ペエヴメント）スナップ」

●コミック

高橋葉一郎『夢幻紳士　怪奇編』朝日ソノラマ、1992
ふくやまけいこ『東京物語』早川書房、2004
村上もとか『龍―RON―１～』小学館、1991～
大和和紀『ハイカラさんが通る』講談社漫画文庫、2002



あとがき

「こうした古事の考証とか、浅草の単なる現象を詳細に伝えることによって、真の浅草の姿は描かれえるでありましょうか。僕自身としては甚だ疑問なのであります」

これは川端康成が浅草のことを調べていたときに人から言われた言葉です。確かにどんなに情報を調べても当時の本当の様子を知ることはできないでしょう。ですが、わたしたちはTRPGという楽しみを知っています。探索者になって当時の銀座や浅草を歩くことができます。これはTRPGでしかできない喜びに違いありません。

当時の日本を舞台にして「クトゥルフ」を楽しもうというアイディアは、最初の日本語版の出版直後からあり、諸事情で停止していたものです。幸い新版の出版という素晴らしい機会をエンターブレインさまが提供してくださり、本書も日の目を見ることができました。これも熱心なファンの皆様のおかげです。本当に感謝します。再び機会がいただければ、大陸編なども制作したいと考えております。最後に、かつてさまざまなアイディアを出してくださった有坂、高井、牧山の三氏にも感謝の意を表したいと思います。

―― 執筆者を代表して　坂本雅之

INDEX
索引

『クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝国』は『クトゥルフ神話TRPG』の追加サプリメントです。『クトゥルフ神話TRPG』はログインTRPGシリーズより発売されている書籍タイプのTRPGです。本書を楽しむには『クトゥルフ神話TRPG』または『新クトゥルフ神話TRPG ルールブック』を購入することをお勧めします。

本書の9、10、11、12、29ページで使用した東京地図は昭和6年版「ポケット大東京案内」（© 綱島定治）のものを転載させていただきました

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝国

2005年12月30日　初版発行
2020年　7月30日　第15刷発行

著	坂本雅之、内山靖二郎、坂東真紅郎ほか
発行者	青柳昌行
編集	ホビー書籍編集部
編集長	藤田明子
担当編集	野浪由美恵
編集協力	株式会社アークライト
カバーイラスト	米田仁士
カバー・本文デザイン	株式会社アークライト
日本語版出版権	株式会社アークライト

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL：0570-002-301（ナビダイヤル）

印刷・製本　図書印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-729586-5 C0076
Printed in Japan



リプレイ「セラエノ・コレクション」!



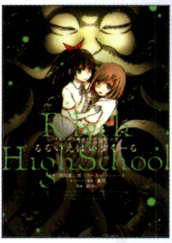
クトゥルフ神話に関わるアーティファクトの収集・管理を目的として設立された「セラエノ・コレクション」。そのリーダーはなんと安針塚財閥のお嬢さま! 財閥の支援を受けてひと癖ある探索者たちが宇宙的恐怖に立ち向かう! TRPGの遊び方をよく知りたい人にもお勧め!

著:内山靖二郎/アーカム・メンバーズ　画:狐印

クトゥルフ神話TRPG リプレイ セラエノ・コレクション
定価:本体1200円+税

クトゥルフ神話TRPG リプレイ セラエノ・コレクション2
定価:本体1400円+税

Comicでも楽しめる!



クトゥルフ神話TRPGリプレイ るるいえあんてぃーく
クトゥルフ神話TRPGリプレイ るるいえはいすくーる

漫画:結ゆい　キャラクター原案:狐印
原作:内山靖二郎/アーカム・メンバーズ　各巻定価:本体880円+税

ちょっと奇妙な骨董店「るるいえ堂」には今日も不思議な品物が!? 人気リプレイ「るるいえシリーズ」がコミックに!



クトゥルフ神話TRPG4コマ ゆるるいえ!

漫画:坂井サチ　キャラクター原案:狐印
原作:内山靖二郎/アーカム・メンバーズ　定価:本体680円+税

「るるいえシリーズ」のキャラクターたちがTRPG部で遊ぶことになった? ゆるふわ学園TRPGコミック開幕!

リプレイ「るるいえシリーズ」好評発売中!



ストーリーを楽しみながら『クトゥルフ神話TRPG』がよくわかる書き下ろしリプレイシリーズ! さまざまな怪しげな品物を商う奇妙な骨董店「るるいえ堂」。訳あって店を一人任されることになった女子高生さやか。さやかと店に集まる個性的な探索者たちにクトゥルフ神話の黒い影が迫る! これからTRPGを始める人にもお勧め!

著:内山靖二郎/アーカム・メンバーズ　画:狐印
各巻定価:本体1900円+税
(『るるいえとらべらーず』のみ価格:本体2500円+税)

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえあんてぃーく
骨董屋「るるいえ堂」を一人任される女子高生さやかにクトゥルフ神話の黒い影が迫る!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえばけーしょん
南国グアムにばけーしょん? 邪神アトラック=ナチャが深きものと結んだ契約とは?

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえとらべらーず
さやかたちは寝台特急「カシオペア」で北海道へ向かう。オリジナルCDドラマ付き!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえがすらいと
1900年ロンドンと現代日本で並行して進む怪事件の背後にはあの邪神の陰謀が!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえあーかむしてぃ
消えたさやかを求め、アメリカのアーカムとインスマスで繰り広げられる死闘!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえはいすくーる
さやかが通う御津門(みつかど)学園で次々と起こる怪事件の背後には宇宙的真実が!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえばーすでい
学園の怪談、昭和初期の怪奇譚、辰巳邸をのみ込む異界の扉の独立したリプレイ3本!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえぐりもあーる
突然現れた謎の少女アギフの正体は? 忌まわしき魔道書がもたらす災厄の数々!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえみつかどにっく
さやかが通う御津門学園の華やかな文化祭は禍々しき儀式の舞台と化した!

クトゥルフ神話TRPG リプレイ
るるいえあかでみっく
受験が気になって御津門大学を見学に行ったさやかの体に異変が!?

TRPG入門者は読んでおきたい1冊



睦(むつみ)ちゃんがTRPG未経験のさやかちゃんを誘って"クトゥルフ神話TRPG"のキーパーに挑戦! ゲームの進め方、シナリオの作り方など、ゲーム初心者の2人と一緒に覚えよう!

クトゥルフ神話TRPG入門
るるいえびぎなーず

著:内山靖二郎/アーカム・メンバーズ　画:狐印ほか
定価:本体1500円+税

ログイン テーブルトーク RPGシリーズ

Call of Cthulhu

クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝國

クトゥルフと帝国

著：坂本雅之、坂東真紅郎、内山靖二郎ほか

クトゥルフ神話は地球のあらゆる場所を蝕んでいる。帝都もその例外ではない……。

「モダン都市東京の心臓ギンザは、夜と一緒に目をさます。真紅・緑・紫。目の底へしみつくネオンサイン。イルミネエションのめまぐるしい点滅はシボレエの広告塔。パッ！トロリイに散る蒼いスパアク。夜間営業の夜の窓々を輝かした百貨店の七層楼」

——龍胆寺雄『甃路（ペエヴメント）スナップ』

9784047295865

1920076038006

ISBN978-4-04-729586-5
C0076 ¥3800E

発行：株式会社KADOKAWA
定価 本体3800円＋税

KADOKAWA
enterbrain

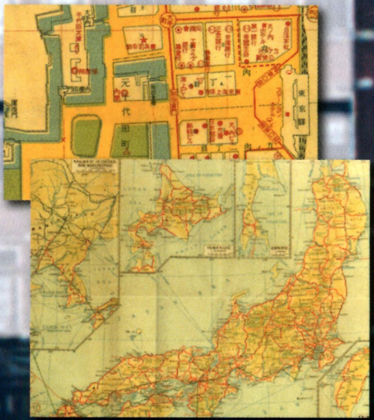
本書の内容

本書は、1920～1930年代の日本、そして東洋を舞台に“クトゥルフ神話TRPG”（および“コール オブ クトゥルフd20”）をプレイするための資料、ルール、ガイドラインとなるものだ。

資料は基本的に1923年の関東大震災以降1934年ごろまでの約10年間を扱っている。そして当時の探索者の視点に立ち、探索者の行動にとって重要な項目に、解説の重心が置かれている。

第1章 1920～30年代の日本

帝都東京を中心に、当時の日本の社会、生活、交通、周辺諸国などを紹介。当時の探索者のロールプレイには必須だ。情報源、法律、病院、軍事機構などの解説はクトゥルフ神話に立ち向かうためにはぜひ学んでおきたい。そして年表やアジアのオカルトにはクトゥルフ神話の影が潜んでいるに違いない。



第2章 新しい探索者

“私立探偵”、“記者”、“大学教授”といった“クトゥルフ神話TRPG”でおなじみの職業を日本化。また“高等遊民”、“特高”、“女給”など当時の日本独自の職業も追加され、29種の職業を選ぶことができる。ルールでは柔術、合気道、空手など各種〈武道〉技能が加わって、新しい探索者のスタイルが楽しめるだろう。新しい武器類も追加された。

第3章 シナリオ

当時の日本と南洋を舞台にした、“浅草十二階”、“銀座うずまき”、“ポナペの摩人琥”の3本のシナリオを収録。

※本書は“クトゥルフ神話TRPG”（弊社刊）のソースブックです。
楽しむためには“クトゥルフ神話TRPG”が必要です。